

41

Educación Parvularia

# EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL: JUEGOS Y JUGUETES DE AYER, HOY Y SIEMPRE

Dra. Sandra Castro Berna  
Mg. Luz María Fábres Espinoza  
Mg. Lorena Garrido González

TD

Universidad Católica del Maule

TEXTO DE APOYO A LA DOCENCIA



41

**EL JUEGO EN EDUCACIÓN  
INFANTIL: JUEGOS Y  
JUGUETES DE AYER,  
HOY Y SIEMPRE**

**Dra. Sandra Castro Berna  
Mg. Luz María Fabres Espinoza  
Mg. Lorena Garrido González**



**TEXTOS DE APOYO A LA DOCENCIA**  
**Ediciones Universidad Católica de Maule**

Casilla 617 - Talca - CHILE

REGISTRO DE PROPIEDAD INTELECTUAL N° 279283

ISBN: 978-956-7576-85-2

PRIMERA EDICIÓN

Talca, julio de 2017

Coordinador del Consejo Editorial

Horacio Hernández Anguita

Directora de la Colección Textos de Apoyo a la Docencia

Carmen Bravo Castillo

Diseño y Diagramación:

Luz María Gutiérrez Tapia

Fotografías:

María Teresa González, Claudia Muzzio, Carlos González, Claudia González,  
Roxana Venegas, Pabla Valenzuela, Susan Cuevas, las autoras, estudiantes del  
módulo de Contextos Históricos en Educación Inicial.

Corrección de Estilo:

Daniela Oróstegui Iribarren

Impresión:

Dimacofi Negocios Avanzados S.A.

Impreso en Chile - Printed in Chile

# ÍNDICE

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	9
<b>CAPÍTULO I. CONCEPTO DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL</b>	15
1.1. El juego y orientaciones curriculares	15
1.2. Definiciones del concepto de juego	22
1.3. Los juguetes que acompañan o generan algunos juegos	28
1.4. El lugar para desarrollar el juego	32
1.5. Utilización práctica del juego en el aula	35
1.6. Aportes del juego al desarrollo de los niños y niñas	36
1.7. Actividades Capítulo I	40
<b>CAPÍTULO II. LA TRADICIÓN, IDENTIDAD, PERTINENCIA CULTURAL</b>	41
2.1. El juego como medio de transmisión cultural	41
2.2. Chile, país de tradiciones	42
2.3. Actividades Capítulo II	49
<b>CAPÍTULO III. JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES PARA TRABAJAR EN LAS AULAS</b>	51
3.1. Dramatizaciones, juegos de roles, imitaciones y/o representaciones	52
3.1.1. Juego de las tacitas	52
3.1.2. Jugar a vender y comprar en el negocio	53
3.1.3. Jugando a ser grandes	55
3.1.4. Modelando con masitas	59
3.2. Jugando con otros y otras	60

3.2.1.	Jugando a la ronda	60
3.2.2.	Saltar la cuerda	62
3.2.3.	La rayuela	63
3.2.4.	Juego del luche	65
3.2.5.	Zapatito cochinito	66
3.2.6.	Tirar la cuerda	67
3.2.7.	La escondida	68
3.2.8.	Botella envenenada	69
3.2.9.	El alto	70
3.2.10.	Corre el anillo	72
3.2.11.	El pillo	73
3.2.12.	El cachipún	74
3.2.13.	El elástico	75
3.2.14.	La matita	76
3.2.15.	Carretilla humana	77
3.2.16.	Niditos	78
3.2.17.	Juego del teléfono	79
3.3.	Los juguetes más conocidos a través del tiempo	81
3.3.1.	Figuras sin articulación	81
3.3.2.	Caballitos (balancín y de palo)	82
3.3.3.	Autitos y otros transportes	84
3.3.4.	Triciclos y bicicletas	86
3.3.5.	Juguetes de arrastre	89
3.3.6.	Las muñecas	90
3.3.7.	El run-run	92
3.3.8.	Los zancos	93
3.3.9.	Las bolitas	94
3.3.10.	El trompo	96
3.3.11.	El tamborcito	98
3.3.12.	El volantín	99
3.3.13.	El yo-yo	101
3.3.14.	El emboque	102
3.3.15.	El naipe	104
3.3.16.	Los palitos chinos	105
3.3.17.	El taca-taca	106
3.3.18.	El hula-hula	108

3.3.19. El balancín	109
3.3.20. El columpio	110
3.3.21. El resbalín	111
3.3.22. La cámara fotográfica	112
3.3.23. La pelota	114
3.4. El juego y la naturaleza	115
3.4.1. Jugar con tierra	115
3.5. Actividades Capítulo III	117
<b>RESPUESTAS</b>	
Actividades Capítulo I	119
Actividades Capítulo II	122
Actividades Capítulo III	124
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	127





## INTRODUCCIÓN

Juguetes, es una palabra de uso común, pero que encierra una enorme importancia en el desarrollo adecuado de las emociones y del intelecto de los niños y niñas, sobre todo, en los primeros años de vida.

Al igual que la palabra juego, que es una de las más hermosas formas de expresarnos y relacionarnos con quienes nos rodean, en una complicidad y naturalidad propia del ser humano.

El juego ha sido y será protagonista de la infancia de todas las personas, independiente de su condición social, económica, raza, religión que diferencian a los seres humanos. El juego es una necesidad inherente a cada individuo, que se genera de manera espontánea y natural, y forma parte importante en el desarrollo integral de los niños y niñas.

A través del juego, los niños y niñas son capaces de descubrir, sentir, observar e interpretar el mundo que los y las rodea, e incluso liberar tensiones y exteriorizar molestias; expresando sus emociones, desarrollando su autoestima, el autocontrol y valores. En la relación con sus pares, desarrollando habilidades sociales tales como esperar su turno, compartir, negociar y cooperar. Es muy importante destacar que desarrolla la curiosidad y aumenta la intensidad de la atención, potencia la capacidad motora y de coordinación, entre muchas otras capacidades.

Cuando un niño o niña juega, estimula sus sentidos, desarrolla su habilidad espacial, manipula la realidad para crear algo nuevo según un plan, duplica su capacidad de memoria y concentración, activando su imaginación y creatividad, permitiendo un aprendizaje más sencillo y de manera significativa.

Es evidente que el juego de niños y niñas es muy diferente en las distintas edades. En los primeros 2 años de vida, el niño o niña presenta un juego más bien egocéntrico, solitario, disfrutando con los juguetes y objetos que le ofrece el adulto o que más adelante logra alcanzar por sí mismo. Poco a poco, su autonomía le permite tomar contacto en forma independiente con el entorno, y comienza así sus primeros juegos con otros niños y niñas, evidenciándose, cerca de los 2 años, un juego simbólico, en el que el desarrollo de la imagen mental le permite recrear, desde una situación cotidiana (como dar de comer a sus muñecos) hasta un mundo fantástico de historias y aventuras. Cada juguete le ayuda a expresarse y a compartir su tesoro con los demás; así va desarrollando la generosidad, valor importantísimo en el ser humano de ayer y hoy.

Los niños y niñas aman cada juguete que se les regala y lo atesoran por largo tiempo, considerándolos un verdadero compañero de juegos. Sus juegos muchas veces son repetitivos; una y otra vez recrean las mismas situaciones, con la que van adquiriendo destreza en el uso de los implementos o juguetes que cada uno requiere. Es necesario enfatizar que los niños y niñas son cómplices en sus juegos: comienzan a seguir algunas reglas, compartiéndolas de igual modo que comparten su simbolismo, hasta que dan paso, a partir de los 4 años a un juego socio-dramático y, más adelante al juego reglado; es decir, aquel regido por normas.

Los progresos del niño y la niña a través de los diferentes tipos de juegos que van caracterizando su infancia son también reflejo de la evolución del juego a lo largo de la historia de un grupo o comunidad. Cada sociedad ha reflejado sus cambios y características particulares en el desarrollo y progreso en sus juegos y juguetes. Así por ejemplo, los juegos más antiguos que se recuerdan, se relacionan con el mundo del campo, la naturaleza; a diferencia de aquéllos que parecen más recientes, influidos por una creciente urbanización y por los grandes cambios sociales vividos en la actualidad, como la globalización y la aparición de los juegos tecnológicos.

Las páginas de este texto permitirán al lector, a través de una mirada retrospectiva, revivir y valorar la simpleza y naturalidad de los juegos y juguetes que daban vida a la infancia en alguna época no tan lejana, que aún

permanecen y se niegan a desaparecer de la memoria de los habitantes de la región del Maule, por su contenido simple y divertido. Que daban cuenta de valores de una vida familiar y social que tenía otras complejidades, expectativas y patrones que la determinaban. El tiempo era vivido de forma diferente, desde la salida del sol hasta que se oscurecía; las relaciones sociales cobraban un valor mayor en la medida que eran más presenciales y no tanto a distancia o de manera virtual como lo son actualmente. En este sentido, los espacios de juego podían ser bastante diversos: una plaza, un patio, la cocina, el comedor o living, corredores o pasillos, habitaciones o cuartos espaciosos.

Un aspecto que ha sido transversal a lo largo de la historia, más allá de los cambios sociales que han impactado en los juegos y juguetes de la infancia en las distintas épocas, es el rol que cumplen los adultos; tanto cercanos, familiares y amigos, como aquellos que se ocupan de su formación y educación, sus educadores y profesores. Son ellos quienes se han encargado de transmitir y perpetuar la cultura a través del juego.

En la formación de las futuras educadoras de párvulos, se debe fomentar el compromiso de rescatar la historia personal y colectiva, como una fuente inagotable de experiencia y sabiduría. Para dicho compromiso y esfuerzo se presenta este texto, con la finalidad de refrescar o brindar la posibilidad de dar a conocer una mirada a prácticas y costumbres que sirvieron de entramado socio-cultural en la formación de los niños y niñas, del país a lo largo del tiempo.

En síntesis, este texto se transforma en una invitación a revalorar la historia, la cultura, la magia, la inocencia, y, de esta forma, reencantarse con el juego y reflexionar cómo una educadora de párvulos podría mejorar sus prácticas pedagógicas potenciando al mismo tiempo, la identidad cultural y social.

Se debe procurar que la historia deje huellas tan marcadas en el proceso de aprendizaje de niños y niñas, como las han dejado los juegos y juguetes en la sociedad, los que se mantienen y arraigan hasta estos días, atravesando barreras de tiempo y espacio.

Estas páginas invitan a vivenciar experiencias, a mantener estas tan apreciadas tradiciones, no tan sólo de emociones y satisfacciones sino de valor por los juguetes y por el juego como una estrategia pedagógica infalible, cargada de aprendizajes, interacción y gran diversión, permitiendo que los niños y niñas sigan siendo lo que son, “niños y niñas”, que puedan aprender por medio de muchas experiencias significativas y vivir su infancia como lo que debiera ser, una etapa mágica del ser humano.

Este texto considera atender a la siguiente competencia, en apoyo a los módulos de: a. Contextos Históricos en Educación Inicial EDP-114, primer nivel de la carrera de Educación Parvularia, competencia general “Crear contextos de aprendizaje, teniendo al juego como principio y sustento metodológico, aplicando saberes profesionales de acuerdo a las orientaciones del marco curricular de la Educación Parvularia y actuando en concordancia con la fe cristiana” y b. Orientaciones Curriculares en Educación Inicial, EDP-213 de tercer nivel, “Explicar el quehacer pedagógico de la Educación Parvularia sobre la base de las ciencias de la educación para una formación cristiana”, ambas de la primera etapa de formación integral, de una futura educadora de párvulos, EDUPA (2014).

Además, colaborar con la competencia genérica o transversal de la Universidad Católica del Maule, como: “Desarrollar la identidad regional, generando instancias de integración recíproca entre la universidad y la comunidad” (UCM 2014), ya que este trabajo proporciona al estudiantado de Pedagogía el conocimiento específico del tema de juegos y tradiciones regionales y nacionales, fomentando el aprecio por las tradiciones y nuestro acervo cultural, tradiciones que nos hacen únicos y además les permite tener una herramienta para obtener aprendizajes activos y significativos con cada elemento presentado, de forma simple y concreta; tanto para el docente en formación como con los educandos a cargo en un futuro mediato.

Al finalizar cada capítulo se presentan algunas preguntas que pretenden que el lector evidencie el logro de sus aprendizajes obtenidos en la lectura de estas páginas. De esta forma, el lector podrá repetir temáticas de

interés o retroceder a corroborar la información, logrando así interactuar con los contenidos.

También se busca impactar al lector desde el comienzo con la sencillez y calidez del tema, que logre disfrutar la lectura, recordar y conocer juegos tradicionales de la región. Cada página tiene como única pretensión, invitar a las futuras educadoras de párvulos a reproducir estos juegos, utilizándolos como estrategia metodológica cargada de memoria emotiva y de un gran sentido de pertenencia, dignos de preservarse.

La proyección que pretende este libro es valorar el verdadero e invaluable potencial cultural que posee la región del Maule y su gente, que las educadoras repliquen en aula de forma permanente invitando a su grupo de niños y niñas al juego colectivo y social, y no sólo en época de coincidencias con efemérides. Y como se dice en jerga popular: “Si es chileno, es bueno...”



## CAPÍTULO I

### CONCEPTO DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

En este capítulo se presentan los contenidos suficientes para entender cuál es el significado del concepto de juego y cómo se puede enfocar en la enseñanza parvularia, en el trabajo diario con los más pequeños. Para ello los resultados de aprendizajes al finalizar el capítulo debieran ser los siguientes: conocer el concepto de juego y apreciar el aporte de éste al desarrollo de los niños y niñas; relacionar el concepto de juego y el marco curricular chileno vigente; reconocer los tipos de juegos y sus características, conocer juguetes que acompañan o generan algunos juegos; cómo seleccionar el material, mobiliarios y aparatos de juego para niños y niñas pequeños y conocer dónde y cómo desarrollar el juego.

#### 1.1. El juego y orientaciones curriculares

El juego es una actividad innata y esencial para todo ser humano; desde que nace, el juego es la forma que tiene de conocerse a sí mismo y el mundo que lo rodea. El niño y la niña, necesitan del juego y de los juguetes que les ayuden a descubrir, primeramente, su cuerpo, conocer a los demás y luego al medio; por ejemplo, a distinguir diferentes texturas, formas y colores, mirar y manipular.

Desde bebés empiezan a explorar su cuerpo, comenzando por las manos y dedos, pies y piernas; luego se fijan en el rostro de los demás (su madre, por ejemplo), al tiempo que centran su atención en los objetos y sonidos, reconociendo voces. Al desplazarse, ya sea gateando o caminando, quieren alcanzar los objetos cercanos, su principal objetivo, reconocen las propiedades de algunos objetos, les gusta cargar, tirar, mover, arrastrar e introducir un objeto dentro de otro.

Al iniciar la comunicación oral, el niño y la niña empiezan a descubrir su entorno, nombrando los objetos y a solicitarlos con el nombre correcto. La amplitud del vocabulario les permite preguntar y jugar con otros niños y niñas, por ejemplo, a representar diferentes roles, disfrazándose con los accesorios propios de personajes o crear nuevos personajes.

La seguridad que sienten los niños y niñas al desplazarse les impulsa a correr, golpear, lanzar, meter y sacar objetos, apilar, experimentar, indagar, conocer cómo funcionan ciertas cosas; incluso a imitar sonidos, acciones y escenas familiares.

En ocasiones, los adultos piensan que el “jugar” es una actividad sin frutos, que el niño y niña juega sólo por entretención o que es una pérdida de tiempo, asignando tareas que lo o la obligan a la inactividad. El niño y la niña por naturaleza gustan del movimiento, por lo tanto, como educadoras de párvulos se debe conceder al juego el verdadero valor, para ellos en el aula y sus implicancias. En la planificación de experiencias de aprendizaje es necesario enfatizar en las innumerables oportunidades que brindan, pues se presentan como un gran abanico de posibilidades para acceder a los niños y niñas a aprendizajes significativos y duraderos.

La Educación Parvularia, desde el año 1999, se considera como el primer nivel educativo del país, a cargo de la educación integral de niños y niña desde el nacimiento hasta el ingreso a la educación básica, considerando sus características, necesidades e intereses, fortaleciendo sus potencialidades para un desarrollo pleno y armónico y en colaboración con la familia, Mineduc (2014), esto indica que el niño y la niña deben ser instruidos desde sus hogares y que en colaboración con la educación formal se logren mejores y mayores aprendizajes en los niños y niñas, velando por el desarrollo integral y de calidad.

En las actuales *Bases Curriculares para Educación Parvularia*, (pronta publicación de la revisión 2016) también enmarcan el rol de la educadora de párvulos, a quien se caracteriza frente al grupo de niños y niñas, sus familias y comunidad de la siguiente manera: *formadora* en el proceso educativo frente a su grupo de niños y niñas, respetando sus características diversas,



*modelo referencial*, demostrando ser una profesional transparente, auténtica, capaz de transmitir valores y costumbres, manifestando ante los demás sus sentimientos y características humanas positivas propias. *Diseñadora* de su propio quehacer educativo, junto a todo lo que implica un currículum centrado en la persona, y en busca de la calidad de los aprendizajes. *Implementadora*, considerando al niño y niña para generar un ambiente, recursos pertinentes y aptos. *Evaluadora* de los currículos, demostrando un amplio dominio de contenidos teóricos, evaluando sistemáticamente, verificando y tomando decisiones pedagógicas junto a su personal educativo. *Seleccionadora* de los procesos de enseñanza, *mediadora* de los aprendizajes y experiencias significativas de los niños y niñas, considerando sus propias capacidades y fortalezas en el proceso, *investigadora* permanente y persistente, *dinamizadora* de la comunidad educativa de la cual es integrante, colaborando en la organización y planeación de los aprendizajes en todas sus dimensiones (Mineduc, 2001, p. 14).

Todas estas características permiten que la educadora de párvulos sea una profesional capaz de tomar decisiones frente a las necesidades e intereses del grupo a su cargo, su personal y colaboradores. Además, es fundamental que puedan atender situaciones de protección, protagonismo, afectividad y cognición; promover la aceptación, inclusión de género y atención a la diversidad, confortabilidad, seguridad y plenitud; junto al goce por aprender cada día.

El niño y la niña deben ser siempre los grandes protagonistas de sus aprendizajes a través de procesos de apropiación, construcción y comunicación; aprender actuando, haciendo, sintiendo y pensando; teniendo la oportunidad de generar sus experiencias en un contexto adecuado. El proceso de enseñanza y aprendizaje les debe producir confianza en sus propias capacidades para enfrentar mayores y nuevos desafíos, fortaleciéndolos integralmente. También es vital que las situaciones de aprendizaje favorezcan la interacción significativa con otros niños y niñas y adultos, como forma de integración, vinculación afectiva, fuente de aprendizaje e inicio de su contribución social, para ello la educadora debe colaborar con mejores aprendizajes considerando experiencias y conocimientos previos y dando sentido a lo realizado, enfatizando, sin duda, en el carácter lúdico,

a través del juego de los niños y las niñas que se abren permanentemente a las posibilidades de imaginar, gozar, desarrollar su creatividad y libertad.

Así mismo, los Estándares Orientadores para las Carreras de Educación Parvularia, explicitan en torno a dos grandes categorías: a. Estándares pedagógicos y b. Estándares disciplinarios, articulados y complementarios entre sí con el fin de proporcionar a la futura educadora de párvulos los conocimientos y habilidades suficientes para el desempeño de la docencia. Además la profesional tendría que demostrar según las Habilidades profesionales básicas, como lo indica en los siguientes extractos: N°3. Ser capaz de aprender y actualizarse permanentemente. Manifiesta un interés por la cultura global, los procesos de cambio y la experiencia profesional, que la mantiene actualizada (Mineduc, 2012, p. 15).

- a. Los Estándares pedagógicos se entienden como las áreas de competencia para el adecuado desarrollo del proceso de enseñanza, conocimiento del currículo, diseño de procesos de aprendizaje y evaluación para el aprendizaje, incluyendo la dimensión moral de su profesión y los aspectos de la cultura escolar que debe conocer (Mineduc, 2012).

De estos Estándares, se extraen las siguientes características que debe demostrar la futura educadora de párvulos:

- Conocimiento del desarrollo evolutivo y de aprendizaje, para promover el desarrollo personal y social de los estudiantes.
- Comprensión del currículo de Educación Parvularia, el diseño e implementación de experiencias pedagógicas adecuadas a objetivos de aprendizaje y en acuerdo al contexto.
- Generación y mantención de ambientes acogedores, seguros e inclusivos.
- Evaluación, aplicación de métodos para el progreso y retroalimentación de aprendizajes y su propia práctica pedagógica (reflexión).

- Orientación de su conducta profesional según criterios éticos.
- Comunicar efectivamente en diversas situaciones asociadas a su quehacer docente.
- Aprende en forma continua y profundizar sus conocimientos, y responsabilizarse por el bienestar, el aprendizaje y el desarrollo de cada niña y niño a su cargo en conjunto con la familia y la comunidad.
- Establecer relaciones profesionales colaborativas con distintos equipos de trabajo (Mineduc, 2012, p. 17-18).

Para el juego, concepto que se pretende en este texto, junto a los juguetes tradicionales, como la forma de transmitir y vivenciar la cultura local y nacional, se destacan los siguientes indicadores que la futura educadora de párvulos debe poseer por estándar:

Estándar N°2 “está preparada para promover el desarrollo personal y social de los estudiantes” (Mineduc, 2012, p. 23) lo que involucra educar en valores y virtudes universales, y formar en responsabilidad, destacando su rol como modelo, y la relevancia de su actuación para la comunidad educativa, utilizando recursos adecuados pertinentes y a su alcance. Indicador N°1. La futura educadora “diseña, implementa y evalúa estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo personal y social de las niñas y niños, a través de distintas actividades educativas y una adecuada selección de recursos, no asociados exclusivamente a un ámbito del currículum en particular” (Mineduc, 2012, p. 23).

El Estándar N°4, indica que la educadora: “sabe cómo diseñar e implementar experiencias pedagógicas adecuadas para los objetivos de aprendizaje y de acuerdo al contexto”, posee la capacidad de planificar la enseñanza teniendo como foco el logro de objetivos de aprendizaje relevantes, de manera coherente con las necesidades, intereses, conocimientos previos, habilidades, ritmos de aprendizaje, experiencias de los párvulos y el contexto en que se desarrollará la enseñanza, incluyendo evaluaciones

previas. Considera la lúdica por su valor pedagógico como una estrategia de enseñanza. Reflejado en el indicador N°4 “planifica e implementa experiencias de aprendizaje integral que involucran aprendizajes cognitivos, motores, sociales y afectivos” (Mineduc, 2012, p. 26). Indicador N°8 alude a que “genera experiencias de juego reconocidas por su valor pedagógico como una de las principales estrategias metodológicas”. En el indicador N°9 “utiliza eficientemente el tiempo, el espacio y los recursos con los que dispone para diseñar cada proceso de enseñanza-aprendizaje”. Y en el indicador N°14 “selecciona recursos (material didáctico, TIC’s, recursos bibliográficos, material reciclado, etc.) que potencian el aprendizaje en cada ámbito del desarrollo, fundamentándose en criterios como su aporte al aprendizaje y al desarrollo de diversas habilidades” (Mineduc, 2012, p. 27).

- b. Y los Estándares disciplinarios para la enseñanza, establecen competencias propias de la enseñanza en áreas específicas de aprendizaje. Estos sugieren qué conocimientos y habilidades debe demostrar en cada ámbito y cómo éste se enseña.

En conjunto los estos estándares indican que debe evidenciar manejo de estrategias pedagógicas basadas en la comprensión de nociones en cuanto al desarrollo y aprendizaje de la autonomía, de la identidad, de la convivencia, de las artes visuales, musicales y escénicas, del lenguaje verbal, de las matemáticas, de las ciencias naturales y de las ciencias sociales (Mineduc, 2012, p. 18).

La futura educadora debe evidenciar los Estándares y respectivos indicadores de la siguiente forma: estándar N°2 “manejo de estrategias pedagógicas basadas en su comprensión de nociones fundamentales del desarrollo y aprendizaje de la identidad”, demuestra comprensión del desarrollo de la identidad como una dimensión clave del desarrollo personal y social de las niñas y los niños en el logro de la autoestima positiva, y construcción de la identidad (social, sexual y personal), valorar la diversidad. Indicador N°2 “comprender el conocimiento de sí mismo y el autoconcepto como aspectos cognitivos de la identidad”. Indicador N°3 “comprender la valoración de sí mismo en el plano físico, psíquico y social

como aspectos afectivos de la identidad” y el indicador N°4 “comprender los mecanismos mediante los cuales la familia, la comunidad y la cultura influyen sobre el desarrollo de la propia identidad” (Mineduc, 2012, p. 46).

El Estándar N°3 dice que “debe manejar estrategias pedagógicas basadas en su comprensión de nociones fundamentales sobre el desarrollo y el aprendizaje de la convivencia”, comprender el desarrollo y el aprendizaje de la convivencia como una dimensión clave de la primera infancia, las relaciones interpersonales positivas basadas en el respeto a las diversas comunidades, relaciones fundamentales para el desarrollo temprano de prácticas de ciudadanía y una convivencia y participación en la sociedad. Demostrable en el indicador N°6 “conocer e implementar estrategias didácticas efectivas para promover el aprendizaje de la convivencia de una manera integrada en todas las actividades de aprendizaje, tales como la participación, los principios básicos de colaboración y respeto a la diversidad, la adquisición del sentido de pertenencia al grupo, así como del desarrollo e incorporación de normas y valores sociales y éticos” (Mineduc, 2012, p. 48-49).

Estándar N°8 indica que “debe manejar estrategias pedagógicas basadas en su comprensión de nociones fundamentales de las ciencias sociales”, adquirir nociones fundamentales de las ciencias sociales, que le permiten una visión más amplia de la realidad cultural y social. Favorecer el desarrollo de estrategias didácticas que convierten al medio cultural y social en objeto de conocimiento, al igual que la diversidad cultural y la organización de los grupos sociales. Lo mencionado se evidencia en los indicadores, siguientes: N°1 “comprender las nociones fundamentales de la disciplina histórica: el pasado como su objeto de estudio, los diferentes métodos para acceder al pasado y las categorías centrales del campo (historia, memoria, historiografía). El indicador N°3 “comprender las nociones fundamentales de la antropología: la cultura como su objeto de estudio, los diferentes métodos para conocer la cultura y las categorías centrales del campo (endoculturación, relativismo cultural)”. Indicador N°5 “analizar el entorno cultural y social a partir de ejes de análisis comunes a las distintas ciencias sociales, entre ellos: unicausalidad/multicausalidad, particularidad/universalidad, permanencia/cambio, objetividad/subjeti-

vidad, cohesión/conflicto, integración/diferenciación, sujeto/estructura (Mineduc, 2012, p. 58). Y por último el indicador N°7 “conocer y aplicar estrategias didácticas para propiciar que los estudiantes a su cargo se interroguen, indaguen e interpreten las características de su entorno cultural y social cotidiano, así como de otros menos familiares” (Mineduc, 2012, p. 59).

Indiscutiblemente los estándares e indicadores orientan claramente el proceder de una educadora de párvulos del nivel, como debe aportar a la formación integral de los niños y niñas de las aulas del país, otorgando importancia a la identidad que se tiene como chilenos, enfatizando el valor que se debe sentir como personas con una historia, perteneciente a un país, con un presente y un futuro.

## 1.2. Definición del concepto de juego

El concepto de “juego” tiene variadas definiciones; la principal y más básica deriva del latín “*iocus*” que significa acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión. Ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa (RAE, 2011).

Para apoyar el concepto de juego, a continuación se presentan algunas teorías desde el año 1900, planteadas desde diversos puntos de vista:

El psicólogo y filósofo alemán Karl Groos menciona en su teoría del juego como anticipación funcional, que el juego es una preparación para la vida, quien siguiendo las ideas de Darwin, señala que “el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño y niña cuando se convierta en adulto” (citado por Martínez y Villa 2008). En este contexto, el juego se constituye en el primer paso para ejercitar ciertas tareas que desarrollarán los seres humanos en su vida adulta; según Gross, los niños y niñas y los animales no llegan preparados para enfrentar situaciones complejas, por lo que debe existir un período de preparación,

de aprendizaje, y éste se realiza en la niñez y principalmente a través del juego.

Federico Froebel y María Montessori consideraron en los inicios de la Educación Parvularia el juego como un adiestramiento de conductas o tareas, que encontrarán posteriormente su aplicación en la vida adulta, influenciados por Cláparède, quien continúa el estudio de Groos y define la teoría del preejercicio. Ellos en su propuesta enfocaron el juego a través del trabajo de “dones” y “vida práctica” (relevando los recursos y tareas cotidianas como coser, lavar, martillar) considerando al juego como propulsor de aprendizajes.

Herbert Spencer, en la Teoría de la energía excedente “planteaba que el juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso” (citado por Martínez y Villa, 2008). Spencer estableció su planteamiento influenciado por Friedrich von Schiller, quien aseveraba que cuando los animales satisfacían sus necesidades, liberaban la energía sobrante mediante juegos placenteros e inofensivos. En este sentido, explica que, si los niños y niñas están inmersos en un ambiente que satisface sus necesidades de alimentación y abrigo, entre otras, la energía excedente, se descarga a través del juego.

Sigmund Freud, quien postula que “los niños repiten en sus juegos todo lo que en la vida les ha causado una fuerte impresión, descargando la energía insumida en la misma, y agrega que un deseo dominante influye en todo juego infantil: el deseo de ser grande y de poder hacer lo que hace la gente grande” (citado por Luzzi y Bardi, 2009). Los niños y niñas expresan sus emociones más íntimas a través del juego, repiten experiencias vividas así como proyectan su adultez.

Erik Erikson, plantea que el juego ayuda a que el niño desarrolle la fuerza de su yo, el niño y niña se motiva por el principio de placer, fuente de gratificación que lo lleva a la educación de la tensión física y le da un dominio sobre las experiencias abrumadoras.

Lev Vygotsky, considera que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. La naturaleza, el origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social. El juego presenta escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Indica que depende de la biología (preservación y reproducción de la especie), y del tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Establece también que es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, utiliza el juego simbólico. Señala cómo el niño o niña transforma algunos objetos y los convierte, en su imaginación, en otros que tienen para él o ella un distinto significado.

Por otro lado, la Pedagogía visualiza el concepto de juego como un medio para la evolución del ser humano (Loos y Metref, 2007, citado por Castro y Garrido, 2013), establece que el juego es una actividad imprescindible para los niños y niñas; les permite lograr un desarrollo adecuado en lo físico, lo psíquico y lo social, según las pautas de cada cultura en particular, las que pueden ser diferentes y contradictorias, en relación con los comportamientos formales (Ander-Egg, 1997, citado por Castro y Garrido, 2013). De igual forma, la *Sociología*, indican al juego como un medio para el aprendizaje de las reglas de la vida y el comportamiento social de los niños y niñas, “el juego facilita la inserción de los niños en el marco social, el cual, a su vez, condiciona y moldea notablemente las características de aquél” (Loos y Metref, 2007, citado por Castro y Garrido, 2013).

Jean Piaget, el investigador más considerado en el tema del juego, mediante sus estudios estableció algunos aspectos principales de las etapas de desarrollo del juego, aunque el período de aparición varíe entre los niños y niñas. Él asevera que el niño y niña pasa por distintas etapas evolutivas comunes y necesarias en su desarrollo corporal y psíquico, pero en todas estas, el juego tiene un papel esencial en el desarrollo pleno y en la maduración de los niños y niñas.

Según la teoría de Piaget (1959) se consideran tres etapas fundamentales que abarcan hasta los 12 años de edad aproximadamente de los hu-



manos. Su propuesta que se basa en la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual. Dicha clasificación fundamentada en la estructura del juego, señala que el acto intelectual siempre persigue una meta y que, en cambio, el juego tiene un fin en sí mismo.

La primera clasificación que plantea Piaget, es el juego sensorio-motor o de ejercicios, surge entre 0 y 2 años de vida del niño y niña; manifiesta que en los primeros meses de edad, todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”; es decir, por un placer puro o funcional, el que se logra a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentación del mundo por medio del tacto, la vista, la audición, entre otros. Primeramente los bebés repiten los comportamientos placenteros que han descubierto al azar; las actividades se centran en el cuerpo, más que en los efectos que pueden producir en el ambiente. Los bebés adaptan los reflejos adquiridos y comienzan a coordinar la información sensorial y a tomar objetos.

Piaget indica que los juegos de ejercicio sensorio-motor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o de reglas, su función característica es la de ejercer las conductas por simple placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes. Por lo que se entiende que los juegos sensorio-motrices no serían juegos por sí solos, sino que forman parte de otras actividades lúdicas, y cuando se presentan en forma independiente de éstas, tiene como finalidad el logro del placer por el uso del movimiento y el descubrir que se tiene el poder de dominar las acciones ejecutadas por el cuerpo.

La segunda clasificación es el juego simbólico, que surge en el período preoperacional (descomposición del pensamiento en función de imágenes, símbolos y conceptos). Este juego se caracteriza, como su nombre lo señala, por el manejo de símbolos; el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio, se da principalmente entre los 3 y 6 años de edad a través de la simbolización. El niño y la niña pueden transformar los objetos en los elementos que desee, le da características a los objetos que no poseen por medio del uso de la imaginación. Este juego no tiene limitaciones, un mismo

objeto puede simbolizar distintos personajes, objetos o acontecimientos; el juego, de esta manera se transforma en una experiencia creativa.

El niño o niña comienza imitando sus acciones cotidianas en el juego, como por ejemplo: dormir, peinarse, comer y beber. Luego este tipo de juego se convierte en la imitación de los gestos y acciones de los demás, comenzando por lo que observa realizar a su madre; pasando a la adopción de los juegos de roles o papeles, el niño y niña juega a ser, por ejemplo, un médico, una mamá, un bombero; es decir, comienza a identificarse con el mundo adulto, utilizando cualquier tipo de objeto de apoyo.

Uno de los juegos más recurrentes que se suscitan es, por ejemplo, el juego de práctica: este tipo es una de las primeras manifestaciones de juegos en aparecer, ayuda al niño y la niña a mejorar su desempeño motor al lanzar, ordenar objetos, brincar, y al realizar actividades que se caracterizan por sus repeticiones con variaciones generalmente introducidas por causalidad o por resultados placenteros.

El juego simbólico (fingir-soñar), juego que carece de reglas o limitaciones, generaliza patrones primarios para la representación mental de nuevos objetos, como por ejemplo: una niña pequeña simula hablar por teléfono celular, luego involucra a una muñeca en la conversación telefónica, (los objetos pueden ser utilizados para representar).

En una forma más avanzada del juego simbólico, los niños y niñas van incorporando episodios de juegos anteriores, aumentan su duración o agregan una compañía imaginaria. También los juegos compensatorios que le brindan la oportunidad a los niños y niñas de representar episodios o acciones que pueden estar prohibidas, o revivir alguna experiencia no grata, como por ejemplo: el control médico lo representa con muñecas y lo lleva a un final feliz.

Es importante recalcar que el juego es un medio para que el niño y la niña interioricen valores sociales que le ayudarán a insertarse en la sociedad; normalmente los niños y niñas realizan el juego en compañía de otros, aunque no se interesen por el juego de los demás.

Y el tercer tipo de juego es el juego socializador y reglado, suele presentarse en la última etapa del período preoperacional. En este juego los niños y niñas participan cada vez más en juegos con los otros, juegan y reaccionan juntos, eventualmente escogen roles y los actúan con cierto reconocimiento de unos y de otros.

El juego socializador y reglado proporciona a los niños y niñas una forma particular de adaptarse a las reglas sociales; generalmente se presenta después de los 6 años de edad. El juego reglado se identifica, como lo indica su nombre, por el uso de reglas, que son fundamentales para el desarrollo del juego y se caracteriza por dos tipos de reglas:

1. *Las reglas transmitidas*: son aquellas reglas que los niños y niñas asumen por medio de juegos establecidos, los que han sido jugados a través de las generaciones, por ejemplo, el juego de las escondidas. Al jugar los niños y niñas se rigen por reglas que han sido establecidas desde tiempos remotos. Estas reglas son asumidas por los niños y niñas sin cuestionamientos, y no se modifican, a no ser que quieran elaborar una variante del juego, en forma consensuada.

2. *Las reglas espontáneas*: son el tipo de reglas, que los niños y niñas establecen al momento de estar jugando y se respetan tanto como las reglas transmitidas. Estas reglas surgen de la socialización, se fijan momentáneas para llevar a cabo la organización de un juego.

Otros temas importantes que se desprenden del juego, son la adaptación social y la convivencia con otros; posturas rousseanas indican que la educadora debe acostumbrar al estudiante (niño y niña) al contacto con los objetos, los que debe elegir cuidadosamente, ya que el manejo de los objetos desarrolla también una primera distinción entre él mismo y el mundo exterior. Es decir, la educadora debe dar libertad, para que el estudiante (niño o niña) pueda enfocarse hacia aquello que le interesa y que sea de utilidad. La educadora debe abordar con natural confianza el normal desarrollo educativo de los niños y niñas, conocer sus necesidades y tendencias, interpretando sus deseos. A lo anterior se suma parte de las orientaciones pedagógicas en Educación Parvularia, aluden a que el “paulatino

progreso en sus relaciones con otros niños les permitirá pasar del juego con uno o dos amigos, al juego en pequeños grupos, para que posteriormente, y en la medida que incorporen normas y reglas simples, puedan participar en juegos colectivos y cooperativos en grupos más numerosos” (Mineduc, 2001, p. 53). Para que el niño y niña juegue con sus compañeros son esenciales las normas que se logran en forma individual y/o grupal, con simpleza, la educadora debe proporcionar instancias a los niños y niñas que faciliten las relaciones interpersonales, señalando claramente que se necesita de otros, para jugar y que así se inician las reglas.

### **1.3. Los juguetes que acompañan o generan algunos juegos**

Los juegos de los niños y niñas por lo general están acompañados de elementos u objetos que se consideran como “juguetes”, en los que generalmente se apoya el juego infantil.

El nombre de juguete se le puede asignar a cualquier objeto o material sencillo, que el niño o niña utiliza en sus juegos, ejemplos de ellos son: una hoja de árbol, un trozo de madera, una caja de cartón, sus manos, un dedo o su pie. También elaboraciones simples, como por ejemplo: un círculo hecho con piedras puede ser una casa para vivir, un la cáscara de nuez puede ser una cuna o una canoa. Los ejemplos anteriores no significan que el juguete fabricado tenga poca o nula importancia dentro del juego de los niños y niñas, sino hacer notar que el niño o niña no necesariamente utiliza juguetes costosos o perfectos para crear y disfrutar con sus propios juegos y desarrollar su fantasía (Pérez, 2012)

Es imperioso tener presente que los juguetes son herramientas colaboradoras esenciales para el buen desarrollo del juego del niño o la niña, tienen un papel vital en la formación de conceptos, aptitudes, expectativas, y sobre la socialización en los niños y niñas. A medida que los infantes crecen necesitan de juegos más complejos, pero siempre objetos simples que, en lo posible, puedan transformarse con imaginación y flexibilidad según el momento y el juego en curso.

Según Pérez (2012), los juguetes tienen el mismo valor que los juegos, puesto que influyen en éstos, los juguetes u objetos lúdicos son importantes en tanto sean soporte del juego, indica que “a pesar de que los juguetes de hoy día parecen ser diferentes a los de antaño, el propósito de los juguetes siempre ha sido el mismo: llevar alegría y placer, y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo”.

Dentro de las funciones de los juguetes se destaca de manera esencial, la ayuda que le brinda al niño o la niña, para satisfacer su gran necesidad de explorar, crear, inventar, imaginar, fantasear, y favorecer el desplazamiento en los más pequeños, facilitar el desarrollo de las aptitudes físicas y psíquicas, estimular el interés y el aprendizaje de los distintos roles sociales. Se debe enfatizar que el juego debe proporcionar placer y diversión e incluso la liberación de sus angustias, deseos insatisfechos y temores.

Al seleccionar el material, mobiliarios y aparatos de juego para niños y niñas pequeños se debe considerar a lo menos cuatro criterios que se indican a continuación:

- A. *Seguridad*: implica que deben cumplir con todas las condiciones de construcción y terminaciones necesarias y seguras para ser usados por niños y niñas, que aún no poseen la capacidad de prevenir riesgos. El material debe ser resistente, cálido, con superficies lisas, sin puntas salientes, ni orificios pequeños e innecesarios. Los juguetes deben ajustarse a las reglamentaciones internacionales sobre la fabricación, considerando la seguridad para la salud del niño o niña. La peligrosidad de los materiales de elaboración es la de mayor preocupación, ya que pueden ser tóxicos, contener partes desprendibles y pequeñas o poco resistentes. Para el trabajo diario con los niños y niñas pequeños, deben ser no tóxicos tanto en el material base como pinturas, deben contener vértices y aristas poco pronunciadas o de preferencia redondeadas, agradables al tacto y a la vista, atractivos y fáciles de manipular evitando un tamaño y peso que sobrepase las posibilidades del niño y la niña.

Además, se considera un juguete seguro al estar confeccionado con materiales que no se astillen, que no sean cortantes, si se rompen. Los juguetes destinados a niños y niñas menores de ocho años deben estar libres de bordes agudos, de metal o de vidrio, para evitar accidentes, la educadora de párvulos debe verificar que el uso no estropee los juguetes, de ser así debe desecharlos o repararlos si es posible. Los juguetes viejos pueden desprender trozos que los niños y niñas pueden tragarse o alojarse en la garganta, nariz u oídos.

Existen juguetes que pueden provocar daños al oído, muy ruidosos o con sonidos agudos. Al igual que los juguetes con cordones o cuerdas largas pueden ser peligrosos para los bebés o niños y niñas muy pequeños. Las cuerdas pueden enredarse en el cuello y provocar una asfixia o estrangulamiento, evitar colgar juguetes con cuerdas largas, cordones, lazos o cintas en las cunas o corrales al alcance de los niños y niñas.

Los juguetes que se han deteriorado es preferible eliminarlos, ya que pueden tener astillas o púas peligrosas; los que están rellenos pueden contener alambres que causen cortaduras o heridas profundas, si quedan al descubierto. Los juguetes eléctricos mal contruidos, mal alambrados o erróneamente usados pueden causar sacudidas o quemaduras (los elementos de calor se recomiendan solamente para niños mayores de ocho años y bajo la supervisión de un adulto). Se debe preferir la calidad en el diseño y la construcción del juguete, preocuparse de leer todas las instrucciones o advertencias, aclararlas al niño o niña, buscar todas las etiquetas de seguridad que pueda tener el juguete (muñecas o juguetes que tengan relleno) para verificar su seguridad, como aquéllas que indican: "No inflamable/resistente al fuego", "lavable/ materiales higiénicos".

- B. *Higiene*: significa que los juguetes deben estar elaborados en forma sencilla y facilitar su limpieza, el material debe ser lavable, es necesario que sean elaborados y recubiertos con un material que posibilite su aseo continuo, debido a que los juguetes se comparten con otros niños y niñas durante la jornada diaria, el aseo continuo evitará por ejem-

plo: la ingesta de restos de polvo, restos de comida, u otros elementos y a la vez, posibles contagios.

- C. *Funcionalidad*: es necesario considerar la posibilidad de usar los juguetes o materiales didácticos en diversas situaciones, lo que significa que deben tener una cierta factibilidad de movilidad y ensamblaje, de manera que se pueda adaptar a espacios, para ser guardados.
- D. *Adecuación a las características del niño y niña*: significa que se debe tomar en cuenta tanto las características físicas, como las de desarrollo en general de los niños y niñas; por ejemplo, los juguetes deben tener una dimensión de acuerdo a la estatura de éstos, su movilidad, el peso adecuado y en cuanto a los niños y niñas su control corporal, fuerza y otras posibilidades, se deben tener en cuenta los intereses y las habilidades de éstos, ya que cada etapa por la que atraviesan los niños o niñas requieren de un juguete determinado.

A la hora de incluir un juguete nuevo en el aula, es importante considerar las aficiones y gustos personales o, simplemente pedir la opinión a los niños y niñas para que realmente sean útiles y potencien aprendizajes significativos y produzcan alegría (Borja y Solé, 1994).

Es evidente la inmersión de la sociedad en una etapa tecnológica, por lo que, lógicamente, los juguetes que abundan son electrónicos y técnicos, juguetes que satisfacen una generación diferente, por ello normalmente se adquieren juguetes anunciados por televisión o que son ofrecidos en tiendas, no siempre preocupándose si han de gustar a los niños y niñas y a favorecer algún aprendizaje. La educadora de párvulos debe tener presente la personalidad de su grupo de niños y niñas, por ejemplo, si hay presente párvulos retraídos, ofrecerle juegos socializadores, que participen en él varios jugadores, o con rasgos hiperactivos, le resultarán adecuados juegos de atención o artísticos. Deben ser juguetes simples, de esta manera aumentarán la gama de usos.

Para el cuidado de los juguetes se sugiere la revisión periódica de todos los que se tienen en la sala, para descubrir roturas y peligros potencia-

les; cualquier juguete dañado o peligroso debe ser desechado o reparado debidamente, por ejemplo, los juguetes de madera que se hayan tornado ásperos o tengan las superficies astilladas se pueden suavizar con una lija fina, de igual forma las cajas o contenedores para guardar juguetes.

Para mantener los juguetes en buen estado se debe evitar dejarlos fuera de la sala o bodega, ya que el cambio de temperatura puede oxidar o dañar cierta clase de juguetes o partes de ellos, creando peligros. El lugar que se le ofrece al niño y niña para guardar los juguetes debe ser constante, indicarle el lugar destinado para cada juguete y otros objetos. Siempre resulta útil recordar que el lugar destinado a guardar los juguetes debe estar a la altura del niño para que pueda alcanzarlo sin dificultad. Para facilitar la búsqueda y guardado se pueden rotular con recortes de revistas o fotografías de juguetes, pegarlos en la tapa de la caja, contenedor o cajón.

Se debe trabajar con el niño y niña, para que adquiera el hábito de guardar los juguetes al finalizar el juego, al igual se sugiere mantener disponible una caja o un cajón para juguetes pequeños y partes extraviadas.

#### **1.4. El lugar para desarrollar el juego**

Un aspecto importante de considerar es el lugar adecuado para realizar los juegos de los niños y niñas, ya que todos los espacios no son siempre los más adecuados para que el niño y la niña realicen sus juegos; ya sean juegos individuales o colectivos, activos o pasivos.

Es de igual forma imperioso tomar en cuenta disposiciones para el trabajo en aula, como el promover el bienestar integral de cada niño y niña a cargo, para que vivencien y aprecien el cuidado, la seguridad y la confianza, curiosidad e intereses por las personas y el entorno, creando y manteniendo ambientes educativos saludables, protegidos, acogedores y que también sean estimulantes y ricos en aprendizaje significativos y duraderos (Mineduc, 2008).



En cuanto a los Ambientes educativos, la educadora de párvulos debe tomar en cuenta criterios para el diseño y organización de éstos, para que las condiciones físicas básicas promuevan y garanticen la integración, el bienestar y la exploración confiada de los niños y niñas (Mineduc, 2008). En resumen, dando repuesta a requerimientos básicos como son: la mantención, distribución, adaptación de recintos y la seguridad.

Al considerar las características del espacio es importante que se contemple una buena iluminación y ventilación, ya que el juego de los niños y niñas se asemeja al trabajo que ejerce un adulto, por lo tanto, necesita, primordialmente de luz natural, para no forzar la vista, la iluminación favorece la concentración en lo que están realizando. En cuanto a la ventilación, se requiere de aire, oxigenarse muy bien para poder rendir con los esfuerzos que demanda el juego, la gran exigencia de movimiento y desgaste que demanda.

El lugar debe brindar comodidad, seguridad tanto física y mental, privacidad, confort, agrado y bienestar, los niños y niñas buscan el lugar que más les agrada, que les hace sentir tranquilos. Si el lugar es interior hay que preocuparse que haya espacio suficiente para que el niño y la niña, puedan moverse con libertad, por naturaleza se mueven constantemente y no se preocupan de compartir los espacios, además, su concentración no permite que adviertan la presencia de otros a su alrededor, el juego demanda imperiosamente espacio, cuando no están en movimiento, necesitan en sus juegos quietud para observar, ya que les incomodan las interrupciones de terceros.

La implementación de un ambiente que favorezca el juego, la exploración, la interacción entre los niños y niñas y adultos, el movimiento y la libertad de crear, pudiendo seleccionar materiales de diversas características como: naturales, elaborados, reciclables, de manera que estos materiales permitan a los niños y niñas contactarse con una amplia variedad. Se debe cautelar que los materiales estén adecuadamente organizados y seleccionados de acuerdo a las características de los niños y niñas, procurar que la organización de los espacios y los elementos que se incorporan sean coherentes con los propósitos educativos y favorecer a través de la

flexibilidad y organización de los espacios, diferentes interacciones de los niños y niñas en grupos pequeños, mayores o con el grupo total.

El juego al aire libre requiere de espacios amplios y abiertos, por la sencilla razón de que el niño y la niña gozan de los espacios, sin límites y en contacto directo con la naturaleza, el aire fresco y el sol. No se les debe limitar o reprimir por jugar en lugares en donde se ensucien, ya que no tienen la capacidad suficiente para preocuparse de la limpieza de su vestimenta mientras juegan. Los niños y niñas tienen la necesidad de ejercitar sus posibilidades físicas para correr, saltar, rodar, reír, gritar, como también es necesario darles la oportunidad de explorar y manipular con materiales naturales como por ejemplo: agua, piedras, arena, flores y hojas. Los niños y niñas disfrutan del contacto con las cosas, para ello es conveniente preparar los espacios educativos para satisfacer sus demandas, acercarlos al mundo real, a lo concreto. Los materiales y recursos nos colaboran en esa tarea.

Al utilizar materiales hay que ayudarles hasta que adquieran el hábito de guardar y se acostumbren a ordenar por sí solos; el orden también facilita la elección de los materiales. No es aconsejable asignarles la acción de guardar como una tarea, hay que considerarla como parte del juego, de la misma forma el cuidado de los juguetes y el lugar que está utilizando, compartir los materiales con otros, no se debe hacer sentir al niño o niña encasillados en las reglas (que en muchas ocasiones se transforman en condicionantes de sus juegos).

Para favorecer el juego es necesario implementar y generar un ambiente físico de aprendizaje, grato para cada niño y niña, afectivamente significativo y no menos importante, estéticamente agradable que les permita sentirse cómodos y acogidos. Es provechoso que los niños y niñas adquieran participación de la ambientación de sus espacios y que se les dé la posibilidad de expresarse de diferentes maneras (Mineduc (2001).

Los niños y niñas según la edad, sostienen acciones egoístas, son ego-céntricos y les gusta tener propiedad de los lugares y los elementos con los que desarrollan sus juegos, desde pequeños tienden a ser solitarios, les in-

comoda la presencia de los demás, no comparten sus cosas ni los espacios, aparece el afán de posesión, a lo que se le suman los celos.

### 1.5. Utilización práctica del juego en aula

El trabajo en aula de una educadora de párvulos involucra planificar con intencionalidad pedagógica toda instancia de la jornada. Para ello, se sugieren algunas indicaciones prácticas sobre la utilización de los juguetes o material didáctico:

- a. La educadora de párvulos, debe utilizar los juguetes o material didáctico en forma provechosa, considerar los juguetes como un medio para conseguir un aprendizaje esperado en los niños y niñas y no como un fin en sí mismos.
- b. La utilización de los juguetes debe estar acorde a las características de los niños y niñas del grupo a cargo, utilizándolos en forma integrada a los procesos educativos. En cuanto a diseño y organización de los espacios, es necesario cautelar en los materiales la organización adecuada, que la selección de los materiales y recursos estén también de acuerdo a las necesidades, intereses y capacidades de los niños y las niñas y de los aprendizajes esperados.
- c. En cuanto a la creación y elaboración de juguetes o material didáctico, se debe tomar en cuenta la seguridad de éstos para el niño y niña, atender a sus necesidades, intereses y diferencias individuales. Los juguetes o material didáctico, deben ser seleccionados de lo más simple a lo más complejo. Además, la educadora de párvulos debe revisar constantemente la dotación de juguetes, su estado, cantidad y calidad, antes de ejecutar las experiencias de aprendizajes con los niños y niñas.
- d. Respecto a los niños y niñas, se sugiere presentarles los juguetes o materiales didácticos, para que los pequeños se familiaricen. La educadora debe darles la posibilidad de que los manipulen y exploren

libremente, antes de entablar una conversación sobre el nombre y uso correcto de cada juguete o material didáctico. Junto al grupo de niños y niñas se puede consensuar el lugar donde permanecerá el material, en lugar de indicar el lugar sin tomar en cuenta la opinión de los niños y niñas, esto provocará que se comprometan más con el cuidado de los juguetes.

- e. La educadora de párvulos debe planificar cada intervención con antelación y propiciar un ambiente de confianza, logrando establecer algunas normas de cuidado, utilización y orden.
- f. Al trabajar con los niños y niñas, se deben organizar en pequeños grupos, para procurar que compartan los juguetes y socialicen entre ellos.
- g. Para mantener la motivación de los niños y niñas los juguetes y material didáctico se deben renovar y hacer mantención constantemente. En el caso de incluir juguetes o material didáctico nuevo se les debe comunicar, para iniciar con la familiarización.
- h. La educadora de párvulos debe evaluar constantemente la utilización de los juguetes y material didáctico en el aula, para verificar su selección, si atienden a los intereses de los niños y niñas, si son un apoyo pedagógico o si son fáciles de trabajar por el grupo según su complejidad.

## 1.6. Aportes del juego al desarrollo de los niños y niñas

Al comprender los tipos de juegos, se entiende de mejor forma su significado, es decir, una manera de explorar y de descubrir la propia corporalidad, el movimiento y la interacción con los demás y con el ambiente circundante, la educadora de párvulos debe, indudablemente, prestar especial atención en el significado del juego para el niño y niña y enfatizar en el proceso y no en el resultado final del aprendizaje, como indican Loos y Metref, 2007 (citado por Castro y Garrido, 2013). Además, la educadora de párvulos debe comprender que es una acción u ocupación libre, que se de-

sarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (Huizinga, 1990, citado por Castro y Garrido, 2013).

Los aportes del juego, sumando los juguetes en su diversidad y el infinito e innegable apoyo pedagógico, permiten, sin duda, valorar el juego como una actividad necesaria en las aulas, que no es “jugar por jugar”, sino que es una actividad propia e innata del ser humano y quienes la desarrollan con mayor frecuencia son los niños y niñas, ya que implica disfrutar, gozar vivencialmente y divertirse solo o en compañía de otros.

Principalmente, el juego permite al niño y la niña ir adquiriendo el dominio de su cuerpo, en forma paulatina según su madurez, permitiéndole el control de su cuerpo y del medio que lo rodea, para ir posicionándose del espacio, sobre todo por el desplazamiento. Por ello se puede implementar un programa de trabajo basado en el juego activo y participativo en los momentos de ejercitar el cuerpo y conocer sus posibilidades por ejemplo. Mediante el juego, se logra el dominio muscular, fortalecer el dominio de la senso-motricidad, o sea el control viso-motor, control audio-motor y control táctil-motor, el dominio de la estática. El niño y la niña van manejando la postura, controlando voluntariamente el propio movimiento y el dominio de la coordinación dinámica y control de gestos, entre otros dominios de su cuerpo.

La coordinación visomotora fina también se desarrolla en el juego, manipulando elementos con diferentes intensidades, coordinando la visión con los movimientos de su cuerpo, manifestándose en actividades tan cotidianas como el manipular en forma correcta utensilios comunes, como por ejemplo: construir con cubos, armar encajes, regular movimientos para meter y sacar objetos de diferentes lugares, regular movimientos para tomar y dejar objetos, utilizar prensión de pinzas para coger objetos, utilizar pulgar en la prensión de objetos, usar prensión palmar de objetos que ve o toca, abrir y cerrar envases.

El juego contribuye a la adquisición de la noción de espacio, la que se adquiere, ya que no es innata; se elabora y se construye a través de la acción y de la interpretación de una gran cantidad de datos sensoriales, como: el moverse, el utilizar distintos tipos de desplazamiento, el trepar, escalar, entre otras acciones, contribuyen al logro de esta noción.

El juego también es un punto de apoyo a la estructura temporal, en la ubicación de hechos, en una sucesión de tiempo y sucesión de acontecimientos. El desarrollo de las nociones de tiempo se vinculan a los hechos cotidianos de los niños y niñas, las conversaciones de lo que se realizó, que está haciendo o que hará, por ejemplo, favorece el afianzamiento de los aprendizajes fundamentales para que experimenten con los elementos más próximo.

Los niños y niñas logran adaptación social mediante la cercanía y el contacto con otros, en juegos y actividades dinámicas, interactuando, ya sea con pares o adultos, sobre todo en la etapa de 0 a 6 años, luego se fortalece con las relaciones constantes, el contacto e intercambio con otros.

El juego-trabajo al ser utilizado en el aula, favorece en el niño y la niña que se sientan pertenecientes a un grupo, le permite relacionarse con otros pares, a cooperar, compartir, interactuar y respetarse entre sí, además les posibilita identificarse con la cultura local, regional y nacional a la que pertenece.

Una de las preocupaciones de la educadora de párvulos es la madurez emocional de los niños y niñas de su grupo a cargo, que logren demostrar sin restricciones sus características personales. Además, el juego refuerza la valoración y aceptación de parte de los otros, ayudando en el niño o niña a inhibir sentimientos de inferioridad, nerviosismo, intolerancia a la frustración, inestabilidad de ánimo, a tener respuestas emocionales inesperadas como: de angustia, susceptibilidad, dependencia del adulto, entre otras.

La educadora de párvulos, incluye el juego como estrategia metodológica para favorecer las estructuras lingüísticas de los niños y niñas, tienien-

do en cuenta el nivel de lenguaje en que se encuentran, para potenciar sus capacidades, sobre todo las expresivas, la adquisición y enriquecimiento del vocabulario, potenciación de una pronunciación correcta, un lenguaje fluido, favorecimiento del lenguaje imaginativo y creativo, entre otras habilidades.

Uno de los aspectos relevantes del desarrollo cognitivo del niño y la niña, es la función simbólica que aparece entre los 2 y 4 años de edad, permite representar ciertos aspectos de las experiencias pasadas y presentes y para anticipar futuras acciones en relación a ellas. El juego y los juguetes posibilitan la representación de objetos, acontecimientos relevantes y personas ausentes.

La madurez mental del niño y niña se ve favorecida positivamente, posibilitando la posesión de un nivel de desarrollo que les permita enfrentar adecuadamente diversas situaciones y las exigencias que éstas conllevan.

El juego favorece la construcción de relaciones lógicas, que están vinculadas a la psicomotricidad, al lenguaje, a la afectividad y a la socialización del niño y la niña, determinada de acuerdo a su edad (Borja y Solé, 1994).

Estos son algunos de los beneficios de la utilización del juego en aula, para el logro de los diversos aprendizajes de los niños y niñas en el nivel de Educación Parvularia.

## 1.7. Actividades Capítulo I

1. Realice un comentario sobre la siguiente aseveración: “El juego es una actividad innata y esencial para todo ser humano, desde que nace, el juego es la forma que tiene de conocerse a sí mismo y el mundo que lo rodea”
2. Mencione características de cómo permitir un ambiente educativo adecuado para el juego de niños y niñas.
3. Defina según la lectura el concepto de juego.
4. Según Jean Piaget, nombre y defina las tres etapas fundamentales del juego.
5. ¿Qué importancia se le atribuye al juguete en el juego infantil?
6. Según la lectura, comente alguna de las funciones de los juguetes.
7. Nombre los cuatro criterios para seleccionar el material, mobiliarios y aparatos de juego para niños y niñas pequeños.



## CAPÍTULO II

### LA TRADICIÓN, IDENTIDAD Y PERTINENCIA CULTURAL

El Capítulo II, está centrado en el reconocimiento del juego como medio de transmisión cultural, conocer que Chile es un país de tradiciones, que se han mantenido o transformado a lo largo de las generaciones. El resultado de aprendizaje que se pretende a lo largo de este capítulo es: dar el reconocimiento al juego como un medio efectivo de la transmisión cultural de Chile a lo largo de las generaciones.

#### 2.1. El juego como medio de transmisión cultural

A lo largo de la historia humana, los principales ritos y creencias se han transmitido de generación en generación a través de diversas estrategias, en las cuales los adultos, narran o modelan elementos de la cultura a los niños y/o jóvenes de su comunidad, sobre todo aquellas que consideran valiosas y pertinente para su subsistencia, entre estas, la más destacada ha sido y seguirá siendo el juego.

Tal y como señala Enriz (2010), incluso desde la filosofía griega, se otorgaba gran valor al juego como elemento de adiestramiento de la personalidad, menciona que para Platón la sociedad ateniense debía disminuir su corrupción con una educación en valores centrada en el juego. El juego se percibía como un elemento disciplinador que requería ser tutorado, enfatizando en la formación en valores de interés para el orden de la sociedad... de modo que Platón inaugura la teorización de la relación entre juego y formación, que fuera luego recuperada por la didáctica en sus más variadas formas.

El concepto de cultura, según la RAE, es entendida como un “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grados de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.”, “cultura popular”, como: “conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional cultural”. De igual forma, cultura se puntualiza como: “cada pueblo expresa, a través de sus juegos, el carácter de su gente, su apreciación de la infancia, del uso del tiempo libre y de la fiesta como irrupción divertida y alegre del tiempo cotidiano” (Dibam, 2012). Ejemplo de ello en Chile son los juegos del trompo, las bolitas y el emboque, entre otros, los cuales en comparación con otros juegos como los que instalan en *tablets*, celulares o Nintendo, no revisten grandes carteles publicitarios, sino que son parte de la cultura nacional, que tradicionalmente han sido conocidos por los niños y niñas y jóvenes a través de familiares, amigos y/o las escuelas, siendo muy poco probable o común encontrar spots publicitarios que inviten a comprar dichos juguetes hoy en día.

En este contexto, cobran relevancia las palabras de González (2010), quien señala que “Los miembros de una comunidad folklórica comparten rasgos, experiencias, saberes y conductas...la difusión de sus elementos se produce con la misma facilidad con la que éstos se generan, aunque su vitalidad dependerá de la constancia de sus cultores. Resulta importante recordar que, como ocurre con muchas manifestaciones culturales, los grupos y los individuos son sus propios creadores y continuadores, es decir, el valor de las creaciones folklóricas se asienta en su origen y en su particular modo de transmisión. La permanencia del juego como memoria colectiva de la infancia así parece destacarlo”. En Chile aún permanecen estas tradiciones, con menos adeptos cada vez, pero aún vigentes.

## 2.2. Chile, país de tradiciones

Chile posee una enorme riqueza cultural, tanto indígenas como españolas. El pueblo mapuche albergó una gran variedad de juegos que servían tanto de entretenimiento como preparación para la guerra, dentro de ellos se destacan: el lanzar con onda, jugar a la pelota (hecha de diferentes materiales), carrera de caballos, entre otros. En cuanto al llamado “tejo”, bautizado

por los araucanos como “*tecum*”, conocido también como “rayuela”, cuya procedencia es española, se volvió muy popular en las localidades rurales, sobre todo en la zona central. En el caso de las niñas, particularmente, si bien no jugaban con “muñecas”, propiamente tales, ya que ese concepto fue acuñado por los españoles, practicaban a modo de transmisión cultural el piñamun, que significaba jugar a las guaguas, con objetos contruidos con paja, cuero o telas.

Uno de los juegos tradicionales, más celebrados, en los principales pueblos aborígenes del mundo, es el juego de “la escondida”, donde los niños y niñas y jóvenes, se escondían tras matorrales u otro objeto que les permitiese camuflarse para no ser encontrados por los adultos. Esta instancia les permitía prepararse tanto para la caza de animales, por lo sigilosos y silenciosos que debían ser, como para no ser atrapados por sus enemigos.

Varios de los juegos mencionado ya no se practican y otros han sufrido modificaciones, se han transformado a la luz de los cambios de la sociedad, pero la esencia sigue siendo la misma, preparación para la vida y un sano esparcimiento.

La cultura que impera en Chile se va asimilando a través de los años de historia, a partir de las formas de vida de las personas y grupos de las diferentes zonas de Chile, así las costumbres ya declaradas y las tradiciones se trasmiten de generación en generación, y se celebran constantemente. Sin duda las más relevantes son las que se encuentran en manifestaciones colectivas, tales como las fechas conmemorativas, las que en su mayoría involucran celebraciones en algunos lugares de Chile; de ellas, las batallas que demuestran la valentía de los héroes chilenos, por ejemplo, la batalla de Maipú, de la Concepción; los combates, como el Combate Naval de Iquique y el de Angamos; los días de la Bandera, las Glorias del Ejército y de Carabineros de Chile.

Se destacan las tradiciones religiosas que llevan a fiestas o celebraciones en diferentes zonas o a nivel nacional, como son la celebración de San Sebastián de Yumbel, Corpus Christi, San Pedro, la Cruz de Mayo, la Asunción de la Virgen, Santa Rosa de Pelequén, la Virgen de la Can-

delaria, el día nacional de las Iglesias Evangélicas y Protestantes, Todos los Santos y Natividad del Niño Jesús, entre otras, llenas de una gran fe y agradecimiento colectivo, que se trasmite de padres a hijos.

El pueblo chileno también vibra y se identifica con el sonido de los instrumentos musicales, al son de la Cueca como: “La consentida” o “El guatón Loyola”, los valeses chilotes, el jote, el nguillatún y el tamuré. Las letras hermosas y emotivas de las canciones de Violeta Parra o los versos inolvidables de la tan admirada poetisa Gabriela Mistral y de Pablo Neruda invitan a pensar y disfrutar, o a sorprenderse con los relatos existentes como los mitos y leyendas chilotas, mapuches y pascuenses.

La admiración que los chilenos expresan por la belleza de los más nobles artesanos, que confeccionan con sus manos y el corazón; basta ver con detención y asombro las artesanías de Chimbarongo, Doñihue, Pomaire, Quinchamalí y Rari.

En cuanto a deporte y destrezas, se ha admirado a lo largo del tiempo la elegancia, audacia y maestría que caracteriza a los grandes personajes chilenos como los huasos (jinetes) en el Rodeo, en el movimiento de la Rienda; la valentía e ímpetu de los domadores de caballos y toros, la agilidad de las carreras a la chilena y la incomparable puntería en la rayuela.

Y por supuesto la tradición infaltable y llena de alegría y también destreza, al jugar con el trompo, elevar los majestuosos volantines, demostrar el dominio de la dinámica payaya, el salto certero en el luche y el armado del kai-kai ([www.crececontigo.gob.cl](http://www.crececontigo.gob.cl)). Son admirados por todos y sobre todo por los ojos de los más pequeños, que se deleitan y asombran con ello.

La educadora de párvulos, en forma progresiva, debe aportar a las diferentes temáticas para que el niño y la niña logren comprender y apreciar las distintas formas de vida a partir de las conocidas, las diferentes instituciones y sus aportes a la sociedad y personas, creaciones en diferentes épocas y acontecimientos que han contribuido al desarrollo del ser humano. Invenciones o situaciones que claramente son una destacable expresión

cultural y que tienen una importancia digna de ser resaltadas en el trabajo de aula con los niños y niñas, para que no tan sólo conozcan sino que utilicen posteriormente y afiancen o logren aprendizajes y que los puedan extrapolar, además que no sea un trabajo exclusivo del mes de la Patria, sino de todo el año (Mineduc, 2014).

Es fundamental que los niños y niñas interactúen en diferentes espacios educativos y escenarios que les permita apropiarse de su cultura, que se sientan pertenecer a ella, dueños de un patrimonio importante y trascendente, lo que contribuye significativamente a la formación de su identidad y autoestima.

Hay aprendizajes que se esperar en los niños y niñas, según su importancia nacional, relacionados con las fuentes de preservación del patrimonio nacional, la identificación de hechos e hitos relevantes de la historia del país, de identificar, reconocer, comprender, representar y apreciar la cultura local, regional y nacional, valorando su existencia y permanencia (Mineduc, 2014).

Por tanto, las tradiciones chilenas cobran suma importancia, así como los juegos y otros elementos culturales, que han sido transmisibles de generación en generación y que son parte de lo que entendemos como patrimonio cultural. En ese contexto y entendiendo que el patrimonio cultural como las manifestaciones culturales de la sociedad, es crucial que nuestros niños y niñas, sepan reconocer elementos propios de la cultura nacional como celebraciones, conmemoraciones, canciones, instrumentos musicales, artesanías entre otros; ya que si algún elemento tradicional deja de ser considerado como patrimonio, pierde valor y pasa al olvido, convirtiéndose simplemente en una moda de épocas.

Así queda claro en algunos objetivos generales de la Educación Parvularia, que pretenden en este nivel atender a la relevancia de la cultura, favoreciendo aprendizajes oportunos, pertinentes y con sentido para los niños y niñas; y consideren las diversidades (étnicas, lingüísticas, género, necesidades educativas especiales) frente a aspectos culturales significati-

vos de ellos, sus familias y comunidades, respetando desde el interior de sus hogares, el contexto y la cultura nacional, regional y local (Mineduc, 2008).

A su vez, en ámbito relacionado con la cultural, se hace necesario que el niño y la niña se involucren de alguna manera con su medio cultural, que caracterice permanentemente y en forma recíproca la influencia que ésta tenga en su vida, constituye una fuente permanente de aprendizaje. El medio es un todo integrado, en el que los elementos culturales se relacionan y se influyen, configurando un sistema dinámico de interacciones en permanente cambio. Por ello, además de identificar los distintos elementos que lo conforman, los niños y niñas vayan descubriendo y comprendiendo las relaciones entre los distintos objetos, fenómenos y hechos para explicarlos (Mineduc, 2008).

Lo anterior se traduce en el enriquecimiento y expansión de aprendizajes más profundos, por medio de experiencias de aprendizajes que potencien el descubrimiento y conocimiento para explicar e interpretar la realidad, con posibilidad de recrearla y transformarla. Se valora de una educadora de párvulos que permita hacer y compartir a los niños y niñas de su grupo con otros niños y niñas o adultos significativos; para educar en el cuidado, protección y valoración del medio cultural y social, destacando la vida familiar comunitaria, de diferentes etnias significativas identificando costumbres, tradiciones y acontecimientos significativos del pasado y el presente, que engloban varios aspectos, como el de valorar lo que sucedió y sucede en su vida cotidiana familiar, local y nacional.

Es ardua la tarea para las educadoras de párvulos y educadores en general, que tienen la responsabilidad de transmitir aquellos elementos que se consideran importantes, para que las nuevas generaciones incorporen en su esencia como individuo social. Echeverría enfatiza en la idea que “el lenguaje nace de la interacción social entre los seres humanos” (2014, p. 50); en consecuencia es un fenómeno social que permite perdurar en el tiempo compartiendo el mismo sistema de signos que se construye en un tiempo y espacio social determinado. En este sentido, se puede decir que la familia y educadores en general, hacen un ejercicio de recursividad, es de-

cir, hablar sobre el habla chilena, cantos, formas, transmisiones orales, una y otra vez; de modo de asegurar que las nuevas generaciones se relacionen en un contexto particular y determinado.

Es necesario retornar a la fuente inspiradora de la poetisa Gabriela Mistral en la “Oración de la Maestra”, incentivadora en la labor de un educador, en cuestiones propias de la enseñanza: “Dame el amor único de mi escuela; que ni la quemadura de la belleza sea capaz de robar mi ternura de todos los instantes. Dame sencillez y dame profundidad; libérame de ser complicada o banal, en mi lección cotidiana. Aligérame la mano en el castigo y suavízamela más en la caricia” (Orellana y Segers, 2008, p. 102). Desde este espacio amoroso, en cuanto más se trabaje sobre la transmisión de la tradición oral del folklore chileno, como alude Peña en su libro relacionado con el folklore infantil, incentiva a los padres y educadores, a recitar, cantar y jugar; pues el placer que produce la musicalidad de las palabras de la lengua materna, el goce y la hilaridad, son entretenimientos que no se olvidan, y por otra parte, ayudarían a los niños y niñas a dejar de lado o desconectarse imágenes televisivas y de juegos individuales que no aportan a la interacción-regulación social. Por lo tanto, aportan a la infancia “un sentido mágico y ritual que aproxima al niño a la lectura” (Peña, 2004, p. 12).

... folclore, mucho folclore,  
 Todo el que se pueda,  
 que será el que se quiera  
 (Gabriela Mistral)

La alegría, el dinamismo propio de los niños y niñas, la participación, el estar involucrados y ser actores activos y directos de los juegos, permiten desarrollar un sentido de pertenencia que enriquece su propia imaginación, su cultura y su lenguaje en el sentido recursivo. De acuerdo a esto, los adultos replican juegos, rimas y absurdos del lenguaje...se proyectan en forma de enseñanza y así se comunican las generaciones, Peña (2004).

Beuchat también hace una invitación a la poesía en la educación básica; involucrando a padres y educadores, como primeros agentes educati-

vos, a fomentar el goce y gusto por la lectura como fuente inagotable de la riqueza lingüística del país, y en especial del contexto rural. Ante los ojos y oídos de los infantes, lo mágico de esta transmisión de juegos orales, es su simpleza, sencillez y musicalidad que los atrae e incita al movimiento de su cuerpo, lo que hace conectarse con el otro y darle vida al juego. Así, indica que “para el niño pequeño, la palabra oída ejerce una gran fascinación. La palabra y su tonalidad, su ritmo, los trazos afectivos que teje la voz, es temperatura emocional, calma, consuelo” (Beuchat, 1997, p. 15)



### 2.3. Actividades Capítulo II

1. Defina, luego de la lectura el concepto “cultura”
2. Mencione la importancia de las tradiciones chilenas para el grupo de niños y niñas.
3. Mencione y ejemplifique los orígenes de las tradiciones chilenas.
4. Mencione cuál es el juego tradicional más celebrado en el mundo aborígen.
5. Mencione a lo menos cinco formas de transmisiones culturales chilenas.
6. Realice un comentario sobre el siguiente párrafo: “Comprender y apreciar las distintas formas de vida, creaciones, tradiciones y acontecimientos que constituyen y dan sentido a la vida de las personas”.



## CAPÍTULO III

### JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES PARA TRABAJAR EN LAS AULAS

En este capítulo se entregan con detalles datos de los juegos y juguetes que se han utilizado a lo largo de la historia, como lo son las dramatizaciones, también llamados: juegos de roles, imitaciones y/o representaciones; como jugar con otros y otras y sobre los juguetes más conocidos, comprados y regalados a través del tiempo.

Los resultados de aprendizaje de este capítulo son referente al reconocimiento de algunos juegos de roles, imitaciones o representaciones de los adultos que son recurrentes en los niños y niñas; conocer juegos individuales como con la presencia de otros y otras, y valorar la utilización de juguetes en el aula, los más utilizados a través de los años, que aún permanecen en la memoria colectiva y otros con adaptaciones de materiales y/o versiones; y el juego más antiguo y de gran satisfacción para cualquier niño o niña, el juego con elementos de la naturaleza, especialmente con tierra.

Los juguetes, con la modernidad han ido cambiando en diseño, materiales de elaboración y manufactura, pero el principio que los funda es el mismo: la diversión, acompañada de exploración, creatividad, imaginación y experimentación. También para formar sus mentes y para actividades de adultos, como lo suponían algunos aborígenes; exteriorización de energía, para relajarse e incluso para liberarse de conflictos, como indican algunos profesionales de la salud.

A continuación, se presenta una recopilación, rescate y valoración de la relevancia de juegos y juguetes de la región del Maule, que fueron

el centro de la atracción de miles de niños y niñas, a los que dedicaron cientos de horas, convertidos hoy en padres y madres, abuelos y abuelas, bisabuelos y bisabuelas, tatarabuelos. Los juegos y juguetes que este capítulo contiene son la viva representación del capital cultural y tradición de Chile, cargados de emociones, sensaciones, goce y alegría, valores y una connotación cultural (Borja, 1994) y que la educadora de párvulos será la encargada de transmitir e incentivar a la reproducción periódica en aula y fuera de ésta.

### **3.1. Dramatizaciones, juegos de roles, imitaciones y/o representaciones.**

#### **3.1.1. Juego de las tacitas**

*Dichos: señorita, ¿se sirve una tacita de té?*

*Descripción:* el mundo a los ojos de los niños y niñas, se puede reducir a un pequeño espacio en una habitación, en el patio, en el living de la casa o en la cocina, pero en ese lugarcito pueden ser capaces de construir un mundo completo, lleno de sueños y fantasías. En este mundo en el que se imagina ser y preparar las más variadas comidas, desde un té y un pan hasta un menú de almuerzo o cena con postre incluido.

Con una pequeña frase se invita a los comensales, quienes, muy educados, deben sentarse a la mesa, se hace entrega de unas pequeñas galletas, algo de fruta o bien frutos secos, plantas o piedras para simular la comida ofrecida.

Cuando los comensales faltan, la imaginación lleva a buscar muñecos y a sentarlos a la mesa, y así, se pueden entablar largas conversaciones rotativas, integrando a más personajes.



*Imagen 1*

En la Imagen 1, se muestra en este caso a una niña tomando el té, utilizando elementos que representan los objetos reales.

***Materiales:*** se puede disponer del Rincón de la Casa, con una mesa, un mantel, unas servilletas, y unas tazas con platos de plástico, algunos cubiertos, galletas o simplemente comida de juguete.

### **3.1.2. Jugar a vender y comprar en el negocio**

***Dichos:*** Señor... ¿compra huevos?  
A la otra esquina...

***Descripción:*** los niños y niñas se divierten un buen tiempo junto a los amigos, jugando al “compra huevos”, también jugando a ser vendedores, en una feria o un almacén. ¿Qué vender?, ¡No hay dificultad en vender todo! Las monedas son elementos necesarios para concretar la compra: se pueden utilizar aquellas de menor valor o antiguas, incluso alguna moneda de otro país traída por algún familiar o conocido de la familia, sirven para este propósito. Para llevar a cabo este juego la repetición es la forma más

usual; se capturan escenas, como al acompañar a los adultos a comprar, por ejemplo, una lista de pedidos, anotaciones en el cuaderno del almace-nero que anota los préstamos o pagos pendientes.

Las referencias de los precios pueden ser sorprendentes para el mun-do adulto, una fruta puede costar diez veces menos que en la realidad o, al contrario, diez veces más.



*Imagen 2*



*Imagen 3*

En las imágenes 2 y 3, una niña realizando el acto de comprar y ven-der, llevando los productos intercambiados por monedas o billetes de pa-pel y un niño pesando mercadería, en este caso, frutas.

**Materiales:** en la sala de actividades se puede montar una feria con mesas y carteles ofreciendo los productos, se puede utilizar una pesa o una balanza para pesar y entregar, recibiendo un pago a cambio. Los billetes y las monedas pueden ser hechos por los niños y niñas o solicitados a la familia, como monedas de poco valor o antiguas. Las pesas se pueden adquirir a préstamo o bien hacer las balanzas con maderas y tapas de tarros atándoles cordeles.



*Imagen 4*

En la Imagen 4, una pesa de antaño, en perfectas condiciones para ser utilizada.

### 3.1.3. Jugando a ser grandes

**Dichos:** “cuando sea grande quiero ser...

...Profesora: “ya niños, todos sentados que vamos a empezar”

...Doctora: “¿Qué le duele? Tome, aquí tiene un remedio.

...Bombero: “Ui ui ui o..... vamos a apagar el incendio”

...Carabinero: “¡Arriba las manos!”

...Marino: “ ¡Tierra a la vista!”

**Descripción:** los niños y niñas suelen usar las ropas y accesorios de la mamá o de papá, y al usarlos se debe tener mucha cautela, por ejemplo, para no caer de los zapatos de tacos altos de mamá o para no manchar la camisa de papá o el sombrero del abuelo.

Una cartera, unos guantes, un par de zapatos, un collar, un bastón o un maletín, han servido para transformar fácilmente a los niños pequeños en el papá y a las niñas la mamá de la casa. Otro gran sueño de niñas ha sido ser grandes y hermosas, como princesas de cuento, lo que les lleva pasar horas frente a un espejo, maquillándose, peinándose con un poco de coquetería y de inocencia, disfrutando de cada momento y retoque en la cara.

Con los hermanos, primos o amigos se puede, siempre, transformar un espacio cualquiera en una oficina utilizando un escritorio, para ello sirve de buena manera una mesa, un cajón o un tronco. También una máquina de escribir puede ser elaborada con algunas cajas de zapatos, las teclas de letras y números simplemente dibujadas en ellas o recortes de revistas. Esto basta para esperar a alguna persona que fuera a realizar algún trámite y de forma muy eficiente se le atiende, sin siquiera saber lo que es un trámite y todo lo que implica; sólo falta llenar formularios y claramente firmarlos, aunque no es necesario saber leer ni escribir.

Así mismo los niños y niñas aspiran a ser profesionales, siempre los más conocidos, los más cercanos, aquellos que de alguna manera los han atendido o vistos: el médico, la profesora, el dentista y el científico, bastando algunos elementos que ayuden a caracterizar los personajes para echar a volar la imaginación.





*Imagen 5*



*Imagen 6*

En la Imagen 5 se ve a un médico auscultando a su paciente y en la Imagen 6 a una pequeña caracterizando a una educadora de párvulos.



*Imagen 7*



*Imagen 8*

En la Imagen 7, las pequeñas utilizan unos cajones para montar una oficina y personificar una secretaria y su cliente y en la imagen 8 a una niña jugando a ser grande, utilizando un espejo para arreglarse el peinado.

**Materiales:** para la representación se pueden utilizar ropas en desuso adaptadas al tamaño de los niños y niñas, zapatos de tacos no muy altos, corbatas, maletines que pueden ser elaborados con cajas de zapatos, cereales o de leche; incluir espejos, maquillaje, peines, cepillos para el pelo,

joyas y carteras; instrumentos médicos elaborados de cartón y bombillas transparentes, cajas de medicamentos, entre otros.

### 3.1.4. Modelando con masitas

**Dichos:** ...*"panadero quiero ser y amasar pan francés, marraquetas para ti y hallullas para mí"*.

**Descripción:** una de las actividades que a las niñas más les agrada de la cocina de sus casas es la preparación de panes o queques, todo lo que lleva a la preparación de recetas o a hacer personajes mágicos con sólo un trocito de masa.

Una receta simple y fácil de preparar, una masa de harina es suficiente para crear algún objeto; la actividad más común es modelar un pan apetitoso, culebritas, roscas o galletas. Esto de igual forma facilita la imaginación, ser grandes artistas o ser los mejores panaderos disfrutando con canciones alusivas.



*Imagen 9*



*Imagen 10*

En las imágenes 9 y 10 se observa una niña y un niño realizando figuras con masas, pelotitas para preparar un rico pan.

**Materiales:** para hacer la masa se utiliza harina y agua, para darle mayor atractivo se le puede incluir anilinas vegetales, las que no manchan las manos y no son tóxicas y para darle mayor suavidad, se le puede agregar maizena.

## **3.2. Jugando con otros y otras**

### **3.2.1. Jugando a la ronda**

**Dichos:** *“vamos jugando a la ronda de San Miguel, el que se ríe se va al cuartel, ¡uno, dos y tres!”*, *“La niña María ha salido en el baile, baila que baila, que baila y si no lo baila castigo le darán. Por lo bien que lo baila, hermosa Soledad, salga usted, que la quiero ver bailar”...*, *“El patio de mi casa es muy particular, se llueve y se moja igual que los demás. Agáchate, y vuélvete a agachar, que los agachaditos saben bailar...”*

**Descripción:** este juego ha sido, desde hace muchísimos años, parte de los recreos en las escuelas, por las tardes en los lugares donde hay niños y niñas, jugando fuera de sus casas, pasando a veces horas con los amigos y amigas en rondas, intentando no reír en la Ronda de San Miguel, para no perder o buscando reírse cada vez para tener el gusto de quedar al centro de la ronda mayor. Basta con algunos amigos que en forma circular se toman de las manos, para equidistar uno del otro y actuar según lo que indican algunos cánticos que animan la ronda.



*Imagen 11*

En la Imagen 11 se ve un grupo de niñas con un adulto que guía la ronda, se toman de las manos para girar alrededor de sí, junto a los diferentes cantos.

**Materiales:** para estas rondas se hace necesario conocer los cánticos, y si se desea se puede acompañar de algún elemento característico, para apoyar el relato.

### 3.2.2. Saltar la cuerda

**Dichos:** “Chascona, chascona, date una vuelta, chascona, chascona, salta en un pie, chascona, chascona, toca el suelo, chascona, chascona, saleté a las tres: ¡uno, dos y tres!”, “Relojito, relojito, ¿qué hora es? Son las ...10...uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez”. “Manzanita del Perú, ¿cuántos años tienes tú?, todavía no lo sé, pero pronto lo sabré. ¡Uno, dos y tres!”.

**Descripción:** el tiempo libre es el incentivo para buscar un trozo de cuerda para saltar y practicar, solos o acompañados. Se puede saltar con destreza como en un pie, con los dos, con los pies, cruzando la cuerda, avanzando, saltando más rápido o hacia atrás.

Jugar con otros niños y niñas es lo ideal, para que dos sostengan la cuerda y uno salta cantando. Con la Manzanita del Perú el que salta más y contando puede llegar a ser el ganador.



Imagen 12

En la Imagen 12, se observa a una niña saltando, con la dificultad de avanzar en cada salto.

**Materiales:** para confeccionar las cuerdas para saltar, se puede cortar trozos de cuerda sintética, anudando los extremos para evitar que se estropee.

### 3.2.3. La rayuela

**Dichos:** “achúntele a la mitad... en la quemá”

**Descripción:** en el campo aún es común ver canchas de rayuela en las casas, deporte que tiene sus propios clubes en la ciudad. Se elabora con algunas tablas que delimitan un cuadrado en el suelo, éste se rellena con tierra y por una cuerda tensa es cruzado horizontalmente por la mitad, a no más de dos centímetros de altura de la tierra.

Para jugar se hace una fila de participantes, que deben respetar tranquilamente su turno. Los tejos originales son bastante pesados para los niños y niñas, los hay de diferentes tamaños y pesos, pero los más pequeños se pueden utilizar a menor distancia.

La forma de ganar es hacer que el tejo quede en la quemá, pisando la cuerda central. Si nadie llega a la cuerda, se considera el que lanza el tejo más cercano a ésta, con una medida que compara con precisión las distancias.

La técnica parte desde cómo se toma el tejo y cómo es el movimiento al lanzar. No falta quien demuestra y/o logra gran destreza y resulta campeón siempre.

Si bien es un juego relativamente lento y pasivo, es atractivo y pueden los niños y niñas pasar tiempo jugando y mirando a los demás esperando el turno de lanzar.



*Imagen 13*

En la Imagen 13, una pequeña lanzando un tejo, ella por su edad y capacidades, puede tirar a menor distancia, para tener la posibilidad de acertar.

**Materiales:** este juego se puede implementar en el patio; basta con líneas blancas marcadas con tiza, pintura o témpera; con una armazón con hilos gruesos de color claro para distinguirlos de lejos, según las dimensiones que se quiera, atados a clavos grandes enterrados. Para los tejos se pueden utilizar cajas metálicas de pasta de zapatos, y para hacerlos más pesados, se pueden rellenar con tierra o yeso.



### 3.2.4. Juego del luche

**Dichos:** “De tin Marín, de do pingüei, cucara macara títere fue, yo no fui, fue teté, el que sale es usted”. “A la vuelta de la esquina me encontré con Don Pinocho que me dijo que contara hasta ocho: pin uno, pin dos, pin tres, pin cuatro, pin cinco, pin seis, pin siete, pin ocho”. “Cape nane nú ene tene tú, saliste tú, en el nombre de Jesús”.

**Descripción:** antaño se marcaba con un palo en la tierra o con tiza, carbón en el pavimento; se dibujaba el luche, con forma de avión, de caracol o rectangular. Se tira una caja vacía de pasta de zapatos o de crema, las que se rellenan con tierra, para darle mayor peso o simplemente se usaba una piedra y se salta en un pie, casillero por casillero, hasta tomar la caja, cuidando de no perder el equilibrio. El cielo es el descanso, lugar en el cual se puede poner los dos pies, antes de seguir de regreso a la partida, siempre utilizando los cánticos o dichos iniciales.



Imagen 14

En la imagen 14, el participante avanza dando saltos suaves y precisos para llegar al sitio del descanso, antes de devolverse.

**Materiales:** una caja de pasta para zapatos metálica o caja de crema con un relleno de tierra para darle peso, una tiza de color o t mpera para destacar en el suelo.

### 3.2.5. Zapatito cochinito

**Dichos:** “Zapatito cochinito cambia de piececito por favorcito” o “Zapatito cochinito cambia pie”.

**Descripci n:** este juego tiene varios participantes, sirve para definir quien es seleccionado para correr, pillar, contar o iniciar un juego. Los participantes se re nen en c rculo juntando un pie con los dem s, se puede poner el pie derecho, se canta y el zapato que se toca cambia el pie, dejando el izquierdo y si lo tocan nuevamente debe salir y queda fuera del juego. Siguen los otros participantes, hasta quedar uno solo.



Imagen 15

En la Imagen 15, los participantes est n en c rculo y uno es el encargado de cantar y definir al ganador.

**Materiales:** no requiere de materiales.

### 3.2.6. Tirar la cuerda

**Dichos:** "Terrome terrome te zic te zac terrome terrome te pum pa' atrás".

**Descripción:** el siguiente juego implica dividir los participantes en, al menos, dos grupos, formando bandos. Lo primero es la selección de quién va en cada grupo y en el lado de la cuerda; una de las formas puede ser formando una fila y con paciencia esperar que una persona, que puede ser el adulto, indique si debe dirigirse a la izquierda o a la derecha, uno por uno, usando el azar.

Una vez conformados los grupos, se ata un pañuelo en la mitad de la cuerda y se marcan los límites en el suelo, para empezar en igualdad de condiciones.

Al dar el inicio, todos deben tirar fuerte, pero con equilibrio, usando las piernas si no se quiere caer; quienes caen o pasan de la marca pierden. Los ganadores deben jalar al grupo contrario hacia su lado para declararse vencedores.



*Imagen 16*

En la Imagen 16 se puede observar a un grupo pequeño de niños y niñas con un adulto participando para equilibrar la cantidad de participantes en el grupo.

**Materiales:** el material a utilizar es una cuerda larga, tiza o t mpera para marcar y un pa uelo mediano para atar en medio.

### 3.2.7. La escondida

**Dichos:** *“Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez... ¡Salí!, al que encontr , encontr . Un, dos, tres, por el Gonzalo... ¡Libre! un, dos, tres por m ...”*

**Descripci n:** el juego de la escondida es uno de los juegos favoritos de los ni os y ni as, desde muy peque os se interesan por  l, divierte por largo rato a los participantes del grupo.

Cuando se hace al aire libre es m s f cil buscar d nde esconderse; seg n su complejidad se debe ser astuto para elegir el lugar donde se esconde para luego poder librarse antes de que dijeran “un, dos, tres por...” y lo nombren.

Una variante es el rayo mortal, este se juega a la escondida de noche y se pillan con una linterna que alumbra el lugar del escondite y delata d nde est n. Cuando el escondite es muy bueno se demoran mucho en encontrarse, tanto que a veces conviene salir y rendirse para terminar y jugar otra vez.



*Imagen 17*

En la Imagen 17 se aprecia a una niña contando previamente, para asumir la tarea de buscar a los demás participantes del juego.

**Materiales:** para la escondida no hay materiales, para las variaciones como el rayo mortal, sólo una linterna pequeña para quién busca.

### **3.2.8. Botella envenenada**

**Dichos:** “aquí está mi mano, tómenme los dedos; Ya... estamos listos... Botellita de Fanta, botellita de Pepsi, botellita de agua... ¡botellita envenenada!”

**Descripción:** es un juego grupal, que selecciona a un solo niño o niña para pillar a los demás, se toman todos de un dedo formando un círculo, quien pilla menciona el nombre de las diferentes botellas, al decir ¡botellita envenenada!” todos deben correr, escapando lo más rápido de quién tiene la misión de pillar. El primero en ser pillado pasa a guiar el juego.

La diversidad de botellas que se nombran, depende del conocimiento de las marcas que el niño y niña tengan del mercado, aunque con creatividad se puede dar suspenso al juego inventando contenidos para ella.



*Imagen 18*

En la Imagen 18 se encuentra un grupo de niños y niñas dando inicio al juego, tomándose de los dedos.

**Materiales:** este juego no los necesita.

### 3.2.9. El alto

**Dichos:** “¡Alto!”

**Descripción:** el siguiente juego es conocido como “Alto”, pero en algunos lugares, también es llamado “Las naciones” o “Los países”. Se debe elegir un nombre de un país que se conoce o, en lo personal el país que se admire. Con una pelota en mano, un integrante del grupo, se ubica al centro de todos los demás participantes del juego y nombra varios países, lanza la pelota hacia arriba y dice el nombre de un país, al hacerlo todos corren, sólo el niño o niña que lleva ese nombre debe correr a tomarla, una vez que la toma, grita ¡alto! para que todos se detengan.

Cuando todos se detienen, se dan tres pasos en dirección a quien está más cerca o fácil de interceptar y luego se tira la pelota tratando de acertarle al cuerpo, quién dará continuidad al juego.

Las elecciones de los países pueden ser influidas por ejemplo, en tiempos de mundiales o campeonatos utilizando los nombres de los países participantes o se usan nombres de países rebuscados, buscando se pretende con ello que resulte muy difícil recordarlo.

Con el tiempo este juego ha sufrido variantes, en vez de países se puede usar nombres de frutas, animales u otros elementos según lo desee el grupo.



*Imagen 19*

En la Imagen 19 un grupo de niños y niñas de diferentes edades. Quién tiene la pelota, tira al que esté más cerca, para que él continúe el juego.

**Materiales:** para este juego se necesita utilizar solamente una pelota liviana, puede ser una de playa.

### 3.2.10. Corre el anillo

**Dichos:** "Corre el anillo, por un portillo, pasó una vieja comiendo huesillos. A todos les dio, menos a mí. Eche prenda señorita o caballero, quién lo tiene diga usted. Corre el anillo, por un portillo, pasó una vieja comiendo huesillos. A todos les dio, menos a mí. Eche prenda señorita o caballero, quién lo tiene diga usted".

**Descripción:** el juego se realiza con varios participantes, uno de ellos canta y pasa sus manos juntas con un elemento entre ellas, no necesariamente un anillo. Los demás participantes juntan sus manos y las entreabren sólo cuando quien porta el "anillo", pasa sus manos sobre ellas para dejar caer el elemento a un solo jugador.

En cada pasada se espera recibir el objeto y ocultarlo. Una vez que se deposita se elige a otro participante que adivine quien lo tiene, y si no logra adivinar debe dar una prenda. Si desea recuperar la prenda, realiza una penitencia.



Imagen 20

En la Imagen 20 se observan a los niños pasando las manos entre las manos juntas de su compañero, esperando le corresponda el anillo.

**Materiales:** se puede utilizar en este juego un anillo u otro objeto cualquiera de similar tamaño.



### 3.2.11. El pillo

**Dichos:** ¡Tiña!, ¡Tú la llevas!, ¡Pinta! o ¡Te pillé!

**Descripción:** el siguiente juego puede llamarse el pillo, la tiña, la pinta... formas diferentes, pero el objetivo o razón del juego es el mismo, lleva a correr largo tiempo intentando tocar o pillar a los demás y los demás correr escapando para no ser tocados. Al pillar se tiene que decir: ¡te pillé!, ¡tú la llevas! u otra forma consensuada, el que toca se libera y el otro continúa el juego.

Este es uno de los juegos con más diversidad de nombres, pero que menos variaciones presenta en su desarrollo, también es uno de los juegos recurrentes en las nuevas generaciones.



*Imagen 21*

En la Imagen 21, los niños y niñas corren huyendo de quien tiene la tiña o pinta, lo más rápido posible, para alejarse de él o ella.

**Materiales:** este juego no necesita de materiales para ser desarrollado.

### 3.2.12. El cachipún

**Dichos:** “Uno, dos, tres... ca-chi-pún- Tijera, y te gané..., otra vez, Ca-chi-pún... Hagámoslo a la tercera. Ya... vamos, ca-chi-pún. No cambiaste, ibas a poner piedra y pusiste tijera, hagámoslo de nuevo...pero sin trampa.

**Descripción:** el cachipún puede practicarse como juego o sólo como una forma de seleccionar personas para los turnos de un juego diferente.

El cachipún ha mantenido sus elementos tradicionales de competición, con su simbología: la mano empuñada significa “piedra”, la mano abierta con los dedos estirados entreabiertos significa “papel” y el dedo índice con el dedo medio formando la “tijera”. Cuyo valor es: Piedra le gana a tijera, tijera le gana a papel y éste a piedra.



Imagen 22

En la Imagen 22 se observa a los dos competidores en el momento de mostrar su opción, arriba papel y abajo piedra.

**Materiales:** este juego no requiere de materiales para su desarrollo.

### 3.2.13. El elástico

**Dichos:** *“Pie... adentro, afuera... Ya, más alto ahora. Rodilla... adentro, afuera ¿Seguimos? Más alto. Cintura... adentro, afuera. Brazos... adentro, afuera, Cuello...A ver si puedes, prueba de lado. ¡No alcanzo!*

**Descripción:** el juego del elástico es una actividad común en los recreos de la escuela, el colegio o en el parque; tres personas son suficientes para desarrollar este juego, dos en los extremos afirman el elástico en distintas partes del cuerpo y la tercera salta.

En el juego se compite, quién logra saltar más alto, aunque es difícil saltar a la altura de brazos y cuello, se salta por ejemplo: de frente, de lado, bajando el elástico con una pierna, buscando la forma de avanzar y de ser el o la mejor.

En el caso de no contar con tres participantes, bien sirven dos sillas para sostener el elástico, entonces, el comedor o living de la casa puede pasar a ser sala de juego.



*Imagen 23*

En la Imagen 23 se observa a un niño saltando el elástico con ambas piernas.

**Materiales:** un elástico sin importar el color o grosor, sólo debe ser largo, éste se debe unir por los extremos para dejarlo cerrado y lograr sujetarlo entre el cuerpo o piernas de dos participantes.

### 3.2.14. La matita

**Dichos:** "a la matita", "Al cargar la mata, la perra la gata, a la one, two, three".

**Descripción:** la siguiente forma de juego se utiliza para elegir quien inicia un juego, o simplemente por jugar y entretenerse. Cada uno de los participantes pone las manos al centro, se recita y quién queda con la mano en posición diferente al resto, sale del juego, los demás continúan hasta que entre dos se disputan el primer lugar. Las posiciones posibles son dos: palma arriba o palma abajo, y entre ellas se puede alternar.



Imagen 24

En la Imagen 24 se observan a niños y niñas jugando con las manos en una posición, se define el que sale por la diferencia con la mayoría.

**Materiales:** este juego no requiere de materiales para su desarrollo.

### 3.2.15. Carretilla humana

**Dichos:** no necesita, más que vótores y porras.

**Descripción:** se juega con varios participantes, con los cuales se forman parejas, en el trayecto se pueden cambiar de posición. Un participante toma al otro por las piernas, el que va abajo se desplaza con las manos.

Este juego puede jugarse en grupos pequeños como también ser usado en yincanas, se usa para hacer competencias entre equipos, compitiendo quién avanza más rápido sin caer ni desarmar esta carretilla.



*Imagen 25*

En la Imagen 25 se aprecia a quien va desplazándose con las manos, tomado por su compañero por las piernas, quién avanza y facilita el desplazamiento.

**Materiales:** este juego no requiere de materiales, a menos que se necesite marcar el piso por donde deben recorrer, usando una tiza de color solamente.

### 3.2.16. Niditos

**Dichos:** no se usan.

**Descripción:** el siguiente juego también recibe el nombre de “cunitas” o “kai-kai”, se realiza con un mínimo de dos participantes, uno arma el nido y el otro lo saca formando otro nido y así sucesivamente.

Basta con utilizar un trozo de lana o cordel, que permita ser manipulado con holgura. Se entrelazan los cordeles de forma estratégica y se juega a pasarlo, armando figuras. También se puede hacer la pata de gallo o el columpio, destrezas mayores individuales.



*Imagen 26*

En la Imagen 26 se observa a una niña, demostrando su habilidad con un nidito armado entre sus manos con un trozo de cordel.

**Materiales:** para este juego se puede usar un trozo de lana gruesa o un cordel suave atado por sus extremos.

### 3.2.17. Juego del teléfono

**Dichos:** " ¡Aló, aló!, ¡Aló!... ¿me escuchas?, soy yo, ¡Habla más fuerte que no te escucho!".

**Descripción:** el jugar al teléfono, es algo llamativo para la gran mayoría de los niños y niñas, claro que los aparatos han ido cambiando en el tiempo y en la actualidad poco se conocen los teléfonos con auricular y cable enroscado; el común de los niños y niñas tienen a la mano uno de los modelos de teléfonos celulares.

Los primeros teléfonos se hicieron con dos tarros y un poco de cordel, lana o pitilla; luego con envases de yogurt, vasos plásticos, esto cumple con la finalidad de hablar por teléfono, tirando hasta el máximo el cordel, mientras más tirante o tenso, mejor se escucha y a corta distancia.



*Imagen 27*

En la Imagen 27, se observan a dos mayores con espíritu de niños, jugando con el teléfono elaborado, esto comprueba que no tan sólo los niños y niñas pequeños juegan y se divierten.



*Imagen 28*

En la Imagen 28 se presenta uno de los primeros modelos de teléfono hechizos realizado con tarros de conservas y un trozo de cordel.

**Materiales:** el presente juguete se puede elaborar reutilizando los recursos, para ello los vasos plásticos, vasos de plumavit o envases de yogurt, son de gran utilidad y fáciles de trabajar, más un trozo de cordel, lana o hilo. Se perfora la parte de abajo y se les ata la lana o cordel uniendo ambos vasos.



*Imagen 29*



En la Imagen 29, se visualiza una de las formas más simples de realizar el teléfono, se utilizan dos vasos de plumavit y un trozo de cordel o lana delgados.

### 3.3. Los juguetes más conocidos a través del tiempo

#### 3.3.1. Figuras sin articulación

**Dichos:** *“Tres chanchitos desobedientes, sin permiso de la mamá, se tomaron de la mano y se fueron a pasear. Vino el lobo y se comió al chanchito regalón, tilín, tilón”.*

**Descripción:** desde muy temprana edad, los niños y niñas juegan con este tipo de juguetes, se los ponen en las cunas o coches. Son infaltables los muñecos de goma como: ositos, cerditos, conejos, ovejas, patitos u otros personajes, algunos producen sonidos al apretarlos, otros dan la posibilidad de morderlos o solamente encantar con su cara y ternura.

Con estos juguetes los niños y niñas pueden imaginar historias y recordar algunas canciones que las han transmitido los padres o abuelos.

También el caballito de goma de tamaño más grande, llamado saltarín, es de los que se puede montar soñando ser un gran jinete.



Imagen 30



Imagen 31

En la Imagen 30, se observa el conocido “chanchito de la fortuna”, el cual es utilizado como alcancía. Y en la Imagen 31 los juguetes chillones, que al apretarlos suenan con fuerza.



Imagen 32



Imagen 33

En la Imagen 32, uno de los juguetes agradables por su textura y expresión y en la Imagen 33 el caballito de goma que es utilizado como saltarín.

**Materiales:** para simular este tipo de juguetes se puede reciclar y reutilizar recursos, las botellas de leche cultivada o yogurt de 1 litro, cumplen este propósito, se pintan con diferentes motivos y expresiones.

### 3.3.2. Caballitos (balancín y de palo)

**Dichos:** “Hop, hop, hop, caballito hop”. “Caballito blanco llévame de aquí, llévame a mi pueblo, donde yo nací. Tengo, tengo, tengo, tú no tienes nada, tengo tres ovejas en una cabaña. Una me da leche, otra me da lana, otra mantequilla para la semana. Y a veces, se le agrega: “Levántate Juana y enciende la vela, para ver quién anda por la cabecera. Son los angelitos que andan de carrera, despertando al niño para ir a la escuela. Si no quiere ir, déjalo dormir, con la hierba buena y el toronjil”.

**Descripción:** los caballos son animales muy queridos por los niños y niñas desde pequeños, no sólo son conocidos por las canciones, sino por las acciones de los adultos al tomarlos en brazos o sentarlos en las rodillas.

El caballito de madera balancín es un juguete que les permite a niños y niñas no caminantes, divertirse y tener otra posibilidad de movimiento. Al igual que el caballito de palo para montar, incluso hay niños que los simulan con un escobillón, escoba o ramita de árbol.



*Imagen 34*



*Imagen 35*

En las imágenes 34 y 35 se observan dos modelos de caballito, de palo y balancín de madera.

**Materiales:** el caballito balancín de madera es más difícil de imitar, no así el caballito de “palo” que con uno trozo de palo de escoba y una cabeza hecha de género con relleno, costurada y decorada con retazos, cumple con el propósito. Otra de las sugerencias, es hacer cabezas de cartón y pegarlas a un palo de escoba, incluso pintadas por los mismos niños y niñas.

### 3.3.3. Autitos y otros transportes

*Dichos: "Vamos de paseo, pip, pip, pip, en un auto feo, pip, pip, pip, pero no me importa, pip, pip, pip, porque como torta, pip, pip, pip".*

*Descripción:* en sus comienzos los autitos de juguete fueron elaborados en madera, algunos con detalles casi a escala, otros más toscos y básicos, algunos de éstos hechos por padres o abuelos. Sin embargo, no han importado sus características, lo que importa es poder acompañarlos de una imaginación fecunda, la creación de pistas en la tierra, cartones o simplemente caminos imaginarios: calles, personas, casas, edificios dando vida a una gran ciudad, a un campo o al paseo soñado. Estas escenas podían ser elaboradas con cualquier elemento útil para cumplir un propósito: plantas o piedras del patio, eran y son, comunes para estas estructuras y verdaderas ciudades que tienen como protagonistas a varios autos, camiones, y otros vehículos.

Hoy, los autos son mucho más modernos, no obstante se encuentran modelos de época con réplicas casi exactas, metálicos o de plástico o con aplicaciones, a cuerda, fricción, pilas, control remoto o solares.



Imagen 36



*Imagen 37*



*Imagen 38*



*Imagen 39*



*Imagen 40*



*Imagen 41*



*Imagen 42*



*Imagen 43*

**Materiales:** para elaborar estos autos o medios de transporte se pueden utilizar trozos de madera, dibujando y pintando sus detalles, o usando materiales que facilitan la elaboración rápida, como: unos autos, trenes o camiones de cajas de diferentes tamaños, para los cuales los niños y niñas y apoderados pueden colaborar con este tipo de proyecto. Basta con cajas de cartón de diferentes tamaños como: cajas de zapatos, de galletas, de té, de medicamentos, pasta dental, por ejemplo, pegamentos, papeles de colores, lápices, pinturas, tijeras. Para ello se pueden dibujar y luego decorar, las ruedas no es necesario hacerlas con movimiento.



Imagen 44

En la Imagen 44 se advierte un camión elaborado en madera con detalles marcados y pintados.

### 3.3.4. Triciclos y bicicletas

**Dichos:** "Espérame, déjame bajarle la pata a la bici, ya voy... ¡Oh, no!, se me salió la cadena, la pongo al tiro. ¡Afirma la rueda!, por favor, consigue un bombín, se pinchó la cámara".

**Descripción:** los niños y niñas no siempre recuerdan haber comenzado andando en un triciclo sin pedales, impulsándose sólo con los pies, y luego, mayorcitos en una bicicleta con rueditas a los lados de apoyo y seguridad frente a cualquier accidente, a las cuales se le agrega una gran satisfacción al poder sacarle las ruedas, un logro y premio a la constancia y valentía.

La bicicleta es el juguete infaltable como regalo de Navidad, es uno de los más solicitados, él que llena tardes completas solo o con amigos, en competencias o agradables y tranquilos paseos alrededor de la cuadra.



*Imagen 45*



*Imagen 46*



*Imagen 47*

En las imágenes 45, 46 y 47, se aprecian dos tipos de triciclos usados por los niños y niñas antes de los modernos, con aplicaciones como: estaciones de entretenimiento y elaborados en plástico.



*Imagen 48*

***Materiales:*** sólo de fábrica.



### 3.3.5. Juguetes de arrastre

*Dichos:* no hay.

*Descripción:* los juguetes de arrastre son uno de los primeros juguetes que el niño o niña utiliza; en ocasiones le sirven de apoyo físico, como de seguridad y confianza. Al dar los primeros pasos, les acompañan los juguetes de arrastre con formas de animales como: conejos, tortugas, gatos, perros y hasta cocodrilos de madera, los que se transforman en verdaderas mascotas. A los juguetes de madera se sumaron los juguetes elaborados de plástico de colores atractivos.

Los comienzos del juguete de arrastre fue un tipo de vehículo con movimiento, el que se elaboró en forma artesanal: se daba cuerda girando un elástico, el que se hacía pasar por el agujero de una carretilla de hilo de madera y se fijaba a uno de sus lados, con un palito trabado con un par de clavos chicos. Por el otro lado, al enrollar el elástico sobre sí mismo, lo que se lograba con un palito, de unos ocho centímetro de largo, girándolo para enrollar el elástico. Cuando se estimaba que la cuerda era suficiente, el palito se apoyaba en el suelo, para que el giro del elástico se soltase poco a poco, así la carretilla de hilo se deslizara por el suelo lentamente, en la dirección en la que se la dejaba.



*Imagen 49*

En la Imagen 49 se advierte un juguete de arrastre en madera.

**Materiales:** estos juguetes de arrastre no son necesarios elaborarlos con materiales tan costosos, basta con unir cajas de cartón de colores, carretes de hilo con algún adorno o pedazos de madera o, más simple aún, con una caja de zapatos con un cordel para tirar. Siempre dándole el toque atractivo con pinturas o papeles de colores llamativos y atractivos para los niños y niñas.

### 3.3.6. Las muñecas

**Dichos:** *"Tengo una muñeca vestida de azul, con zapatos blancos y velo de tul. La llevé a paseo y se me resfrió, hoy la tengo en cama con un gran dolor. Dos y dos son cuatro, cuatro y dos son seis, seis y dos son ocho y ocho dieciséis, Y ocho veinticuatro y ocho treinta y dos, y estas son las cuentas que he sacado yo"*.

**Descripción:** uno de los sueños de cualquier niña es poseer una muñeca. Las primeras muñecas fueron elaboradas de género con carita y manos de yeso o una de plástico articulada con carita de loza o porcelana.

En la actualidad tenemos las muñecas que hablan, que comen, que cantan, que bailan, que hacen burbujas, que caminan solas o que interactúa con más de mil frases. De hacerles la ropa y asignarles un nombre, se pasó a cambiarles el vestuario de alta costura o de trajes que cambian de color y a llamarlas por el nombre comercial. A pesar de esto, continúan las niñas, hasta hoy, paseándolas en coche, cantándoles como una verdadera hermana o a veces como hijas, a las que se les cuida y quiere mucho.

Se suman aquellas muñecas de cartón o papel que tienen ropas con pequeños bordes para plegar y vestirlas; aquellas muñecas tejidas con hilos o lanas de colores y trenzas largas con una cinta la que se peinaba trenzando la lana amarilla o negra en su cabeza a modo de cabello.



*Imagen 50*



*Imagen 51*



*Imagen 52*

En las imágenes se observa uno de los juguetes favoritos, en las imágenes 50, 51 y 52, diferentes tipos de muñecas, atractivas para las niñas en su época.

**Materiales:** para las muñecas de cartón con ropas del mismo material se necesita cartón grueso, los diseños se pueden hacer con dibujos y pintándolos o pegar recortes de revistas. Para las muñecas tejidas con hilos o

lana, se puede tejer un trozo de unos 20 x 35 centímetros, con líneas de colores para representar los zapatos, las piernas, la polera, la cara y cabellera. Una vez terminado el tejido se costura, se rellena con algodón sintético y se costura tirando la lana para formar las partes (cuello, manos, cintura y pies). Atar trozos de lana de unos 15 centímetros en la cabeza para las trenzas y dos cintas para trenzar el cabello. Pegar o hilvanar ojos, nariz y boca.

### 3.3.7. El run-run

**Dichos:** "¡Run, run, run, ruuuun, runnnn!", "¿Quién lo hace ronronear más fuerte?"

**Descripción:** este juguete tiene como origen la caja de las costuras o costureros de las mamás o de las abuelas. Este típico costurero contenido en cajas metálicas con hermosas decoraciones, algunas cajas de galletas o cajas de madera en las que se buscaban los botones más grandes y un buen cordel que se pasa por sus agujeros, de lado a lado, atando sus extremos para hacerlo girar. En ella se buscaba un botón y un poco de hilo o lana para elaborar este tan atractivo juguete.

El run-run se toma con ambas manos por los extremos y se da vueltas hasta enrollar completamente el cordel, lana o hilo, y al tirar de sus extremos tensando lo más que se puede, se ve cómo gira el botón y produce su sonido característico que da su nombre, run-run.



Imagen 53

En la Imagen 53, un niño juega con su run-run.

**Materiales:** para elaborar este sencillo juguete se necesita un botón grande con dos orificios, hilo, cordel o lana que se pasa por los orificios y se atan para unir los extremos.

### 3.3.8. Los zancos

**Dichos:** no hay.

**Descripción:** una de las actividades preferidas de los niños y niñas son las carreras, con todo tipo de reglas e implementos, ganando quién logra llegar más lejos y/o más rápido.

Para estas competencias se elaboran juguetes con materiales que están al alcance de los niños y niñas; los zancos de madera, por ejemplo, se reemplazaron por dos tarros de leche, café u otro producto, para hacer un par de zancos, se dependía del tamaño de los tarros que se consiguieran. El subirse y dominar este juguete era fantástico, verse más “grandes” (altos) que todos a su alrededor y ver con otra perspectiva las cosas.

Este juguete, fabricado con tarros, permite imitar a quienes andan en zancos altos, los zancos de madera.

Los zancos de tarros se elaboran realizando una doble perforación en ambos extremos, los que permiten que el pie se introduzca, atando con un cordel o pitilla que se toma con las manos para darle firmeza.



*Imagen 54*

En la Imagen 54 se ve claramente la forma que adquieren los materiales con los que se elaboran los zancos y la postura que se debe adoptar para desplazarse con seguridad.

**Materiales:** para los zancos se necesitan dos tarros grandes, ambos iguales; estos pueden ser tarros de leche, café o conservas. Para atar se necesitan dos cordeles resistentes, que puedan ser tomados a la altura de las rodillas. Para romper los tarros se utiliza un clavo y un martillo, se hacen las perforaciones a los extremos del tarro por arriba, para que el metal restante quede hacia abajo. Luego se pasan los cordeles por los orificios y se atan por dentro y así esconder los nudos. Para hacerlos más llamativos se pueden decorar, para ello son adecuados los *stickers*, lana de colores (enrollándola y atando), pinturas, u otros que se tenga disponible.

### 3.3.9. Las bolitas

**Dichos:** *¿Jugamos a la ratonera o a la Troya?, Tengo listo el círculo, juguemos a la Troya. Bueno, pongamos las bolitas. Y unos bolones también, mira aquí están mis ojitos de gato. Vamos con hachita y cuarta, ¿cierto?*

**Descripción:** jugar a las bolitas (canicas o polquitas) es una oportunidad que permite reunirse con otros y otras personas.

Para jugar, los niños se ubican en el patio y preparan el lugar de juego, algo así como toda una cancha para desarrollar el juego y sus reglas. Se hacen unos agujeros poco profundos para probar puntería y destreza buscando que las bolitas entren en ellos o intentando desplazar las bolitas de los amigos con sólo un golpe de dedos.

En ocasiones se utiliza una caja de cartón a la que se le perforan agujeros, simulando una entrada de ratón, en ella hay que insertar las bolitas con un lanzamiento certero.

Para los jugadores es un deleite mirar las bolitas, por sus colores y brillos, se juega también cambiándolas o ganando las bolitas de los contrincantes que pierden en el juego, para determinar los ganadores se usan medidas como, la cuarta, gema (utilizando los dedos). Además hay bolita que sólo sirve para coleccionar en una cajita o en una bolsa (que en sus comienzos era tejida por algún familiar).



*Imagen 55*

En la Imagen 55 se ve a un pequeño midiendo la distancia entre las bolitas que sus contendores han lanzado.



*Imagen 56*

En la Imagen 56 se observa una caja típica para guardar las bolitas, de diferentes colores y tamaño.

**Materiales:** las bolitas de vidrio se pueden comprar a bajo costo o reemplazar con algunas elaboradas de greda o masa de colores. La masa se prepara mezclando agua, harina, pintura y pegamento blanco para endurecerla. Se realiza una masa consistente para amasar y hacer las pelotitas que luego se dejan secar.

### 3.3.10. El trompo

**Dichos:** "Sácale chispas", "que baile", "trompo cucarro".

**Descripción:** el trompo ha sido un juguete de gran interés para los varones niños y adultos, sobre todo, en los sectores más rurales de nuestro territorio. En el cuerpo del trompo se enrolla una lienza, con todo cuidado y destreza para luego lanzarlo a la tierra, sujetando y tirando de la lienza. Con la práctica se logra lanzar el trompo y tomarlo en la palma de la mano. Cuando se está jugando pueden presentarse inconvenientes al bailar el trompo, como el llamado movimiento cucarro, el trompo se pone "cucarro", realizando movimientos imprecisos y saltones. Para solucionar este trapiés se frota con fuerza la punta de metal del trompo en una piedra, este arreglo consiste en enderezar la punta antes de cambiarla, el cambio se



hace utilizando algún clavo, el que se gasta en la punta hasta redondearla con el fin de que el trompo baile bien, o mejor que antes.

En este juego se puede competir con otros amigos; la competencia consiste en intentar hacerlo bailar por más tiempo, sin que pierda el equilibrio en pistas determinadas. Adquirir la destreza para este gran desafío les lleva bastante tiempo a los competidores.

La práctica en este juego permite que los lanzamientos sean perfectos; esto se logra con dedicación y paciencia, es un verdadero arte desde que se enrolla la lienza (cuerda) en el trompo, con mucha precaución, tratando de no dejar espacios vacíos entre las vueltas alrededor del cuerpo del trompo y de tensar la cuerda lo suficiente para que al soltarlo y tirarlo este comience a bailar en la tierra o en la mano.



*Imagen 57*



*Imagen 58*



*Imagen 59*

En las imágenes 57 y 58 unos niños jugando al trompo en tierra, compitiendo por hacerlos bailar sin problemas. En la Imagen 59 un trompo con su lienza.

**Materiales:** sólo de fabricación en tornerías.

### 3.3.11. El tamborcito

**Dichos:** "¡Param, param, pampam!"

**Descripción:** este juguete es un regalo llamativo, a los niños y niñas les agrada por sus colores y por tener la posibilidad de hacer su propia música.

La adquisición de este juguete es de bajo costo, se logran comprar en algún paseo a típicas fiestas costumbristas o a la feria libre. El tamborcito provoca mucha alegría, se hace girar desde su base, cada vez más rápido o más lento; lo que logra un gran bullicio (que puede cansar a los adultos, pero que para los niños y niñas es música selecta).

Su elaboración de cuero y con diversas decoraciones hacen imaginar que se es un gran músico o, simplemente, que se logra llevar algún ritmo especial. Al cortarse las pelotitas que lleva a sus lados, muchas veces se le improvisa un par de baquetas con unos trozos de palitos, que permiten que su sonido sea de un gran disfrute para los niños y niñas que lo tocan.



*Imagen 60*

En la Imagen 60 se observa la utilización del tamborcito, acompañado de otro instrumento, que permite seguir un ritmo.

**Materiales:** para elaborar este atractivo y ruidoso juguete se puede usar una caja de mica que normalmente se desecha luego de utilizar los cotones (palillos de algodón), con unas bolitas de madera o cuentas, lana, hilo o cordel y para sostenerlo una varilla, palito de maqueta o similar.

### 3.3.12. El volantín

**Dichos:** *“Volantín, tin tin, qué lindo eres tú, con tu traje verde y tu franja azul”*. La canción puede seguir según estrofas con distintas versiones... parte de la tradición oral: *“Con tu cola al viento vas diciendo adiós, si tocas el cielo... te saluda Dios”*. O: *“si topas el cielo se va a enojar Dios”*. Otra de las formas orales son los dichos que se utilizan durante el tiempo de juego, como: *“se va cortao”, “se dio voltereta”, “toma o dale más vuelo”*.

**Descripción:** la primera opción para conseguir un volantín es comprarlo ya que hay una gran variedad, la segunda y más entretenida es fabricarlo en compañía de un adulto. Para lograr hacer volar un volantín se le deben hacer tres agujeros para pasar el hilo con el que se sostendrá en el aire (para ello se utiliza una pequeña ramita o un palo de fósforo).

Para elevarlos se debe buscar un lugar seguro, sin árboles altos ni cables o postes del tendido eléctrico, lo que es claramente más amplio para desplazarse y “tomar vuelo”.

Hacerlos en casa, a gusto, con las propias manos y con ayuda de un adulto, puede darle un sentido adicional y personal. La ayuda de un adulto es indispensable, ya que se debe tener precisión para armar los palillos y pegar el papel volantín, sobre todo cuando se quiere hacer algún diseño de varios colores o motivo especial. Uno de los momentos más esperado por los niños y niñas de hacer el volantín, es ponerle una cola, la que puede ser de diferentes materiales y longitud. Hay que cuidar de hacerla larga, pero con poco peso, para permitir el despegue del volantín y la permanencia en el aire.

La tercera opción y también muy atractiva, es hacer unos chonchones, chonchonas o carcochas, alternativas similares en cuanto a vuelo, se confeccionan de forma simple, utilizando papel de diario e hilo. Lo importante es volarlos, aprovechar el viento y elevar alto, o correr con ellos hasta cansarse o que se “vayan cortado”.

Y una cuarta opción, con mayores garantías en durabilidad, la moderna cometa, elaborada de plástico con palillos de madera que se pueden poner y sacar para guardar en una bolsa y utilizar menos espacio de guardado a diferencia de los volantines tradicionales.



*Imagen 61*



*Imagen 62*

En la Imagen 61 se observa como se lanza al aire un volantín para que logre elevarse y en la Imagen 62, la cometa que llegó en reemplazo del volantín, elaborada de plástico más resistente y de coloridos y variados diseños.

**Materiales:** para la elaboración del volantín, se necesita papel de volantín de colores, 2 palillos, pegamento de contacto, hilo de volantín con su carrete. Y para la chonchona, papel de diario y suficiente hilo.

### 3.3.13. El yo-yo

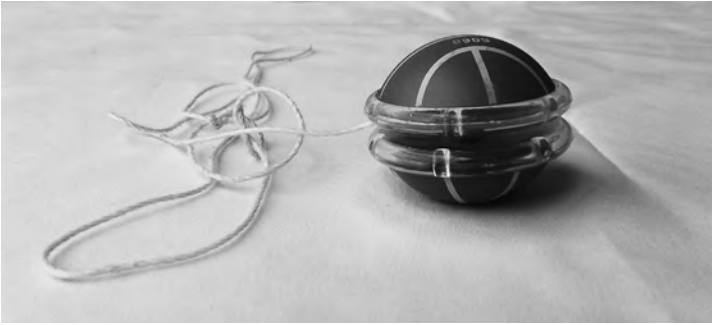
**Dichos:** *“Tengo un yo-yo, ¿juguemos?, Ya, yo quiero hacer el columpio, Y yo hago un perrito, Pero les apuesto a que ninguno puede hacer la vuelta al mundo”*

**Descripción:** si bien, el yo-yo es un juguete que tradicionalmente lo han utilizado los niños o niñas, los adultos también disfrutaban con él, más aún cuando se ha ido sofisticando, hasta contar con algunos que son catalogados de profesionales.

El yo-yo en sus comienzos fue elaborado en madera, luego de plástico y de colores diversos, incluso con luces, variaciones cada vez más impresionantes.

Para que este juguete brinde un momento agradable y entretenido se debe enrollar el hilo con gran precisión, evitando que se enrede y aglomere, lo que dificultaría la caída del yo-yo; luego con energía se lanza hacia abajo o adelante, se retrae con un tirón suave para iniciar nuevamente que se desenrolle.

Los niños y niñas más aventajados en el dominio de este juguete, por la práctica, pueden hacer formas como por ejemplo, el perrito, el columpio, la vuelta al mundo, u otro que puede inventar en el momento según el desarrollo del juego y necesidades de quienes juegan.



*Imagen 63*

En la Imagen 63 un yo-yo, en este caso, elaborado de fábrica.

**Materiales:** sólo fabricación en tornerías en caso de yo-yo de madera. Se puede elaborar con dos tapas plásticas de frascos, hilo, pegamento, un trocito de madera y algo para decorar, para que sea más atractivo.

### 3.3.14. El emboque

**Dichos:** "Juega al estilo mujer u hombre, ¡hazte una doble;"...

**Descripción:** el siguiente juguete es un cuerpo de madera con forma de campana, con un cordel más largo o más corto y con un orificio más o

menos ancho, algunos pueden ser grandes o pequeños. La diversión con este juguete comienza cuando se intenta embocar, introducir el palo en el orificio del cuerpo acampanado del emboque. La práctica, permite que los niños y niñas, puedan lograr el objetivo, y luego continuar hasta que no lo introduzca.

Los interesados en este juguete suelen practicar por horas para lograr la puntería que se requiere para jugar o competir al emboque. Otras veces se cuenta con suerte y se le logra ganar al contendor, pero en otras se hace complicado acertar a la primera ocasión.

Para insertar el emboque hay diversas formas, por ejemplo, se puede lanzar la parte acampanada por delante, afirmando la cuerda por el palo, manteniendo fija una parte del emboque y tirando hacia arriba o con otra estrategia que cada uno de los competidores pueden crear para ganar.



*Imagen 64*

En la Imagen 64 se puede ver un emboque elaborado de madera, el típico emboque hecho en un torno, algunos con decoraciones hechas con el calor de un alambre o punzón. Los jugadores se turnan para jugar y contar puntos.

**Materiales:** en el aula se pueden utilizar con el grupo de niños y niñas, iniciando con un emboque hechizo y más fácil de manipular y jugar (achuntar). Se pueden confeccionar emboques con materiales fáciles de conseguir, como envases de yogurt con un trozo de hilo o lana y un palito de helado. Se hace un orificio en la parte de abajo del envase, para pasar el hilo de adentro hacia afuera, se anuda y se asegura con un trozo de cinta adhesiva. El otro extremo del hilo o lana se ata al palo de helado, de esta manera se puede cumplir con la finalidad de embocar.

### 3.3.15. El naipe

**Dichos:** “Ya, tengo las cartas, ¿qué vamos a jugar?, Ocho loco, no, mejor Carioca. ¿Y si jugamos Stop? Pucha, me las ganaron, yo iba a jugar un solitario. Entonces juega con nosotros mejor. ¿Y si jugamos Nadie sabe para quién trabaja? No sé... Oye, ¿y si jugamos con estas otras cartas? Sí, puede ser al Poto sucio o la Escoba... Mmmm... pero mejor si jugamos Canasta, hace tiempo que no jugamos eso... Bueno, yo barajo, tú repartes”.

**Descripción:** durante las tardes de antaño o en el verano bajo un parrón, por tardes completas, o en la mesa del comedor por las noches, se jugaba a las famosas cartas. Prácticamente era para los adultos, pero los niños y niñas, con sus habilidades, con el tiempo ganaron terreno.

Los juegos con las cartas son variados, ya que dan muchas posibilidades y evita el aburrimiento; algunos juegos con puntaje, otros solamente de destreza y rapidez, también para jugar solo o con otros.

Para los niños y niñas se hace importante crecer pronto, para tener la opción de aprender a jugar “juegos de grandes”, como lo es el Póker, 21 Real, la escoba u otro en el que se apuesta. Para estas apuestas se pueden



usar piedras, papeles, monedas antiguas u otro objeto que sea útil para las simulaciones del dinero que se pone en juego y, de paso sentirse como los adultos.



*Imagen 65*

En la Imagen 65 se puede apreciar a un niño y una niña jugando con las cartas, quienes tienen la capacidad de adaptar el entorno para realizar su propia recreación del juego original.

**Materiales:** para la elaboración de las cartas se puede usar cartón forrado, lápices para dibujar y pintar los elementos y regla para bordearlas y hacerlas similares a las de fábrica.

### **3.3.16. Palitos chinos**

**Dichos:** No hay.

**Descripción:** una de las habilidades de este juguete es la precisión. El niño o niña debe tener gran precisión para ganar más palitos y en lo posible sacar los que valen más. Hay palillos de diferentes colores, cada uno con un valor diferente, y uno de un solo color, que puede ser negro, y que es el que tiene el valor más alto de todos.

Se puede jugar con los palitos chinos, entre los niños y niñas y adultos; es una tarea de gran destreza y precisión, cualquier movimiento en falso

puede hacer que pierdan el turno y con eso perder la posibilidad de ganar puntaje.

Se deja caer el conjunto de palillos al azar, se recolectan pieza por pieza, según el turno del jugador; esto sin permitir movimiento alguno de otro u otros de los palillos, se realiza un solo intento por cada jugador.



*Imagen 66*

En la Imagen 66, se ve una gran cantidad de palitos chinos, dispuestos para competir por el mayor puntaje.

**Materiales:** para elaborar este tipo de set de palitos chinos, se pueden adaptar los palitos de brocheta. Se pintan con diferentes diseños para hacerlos atractivos y uno solo de un color.

### 3.3.17. El taca-taca

**Dichos:** “Lanza con precisión y GOOOOL!”, “métele, dale, tira, chutea”.

**Descripción:** el taca-taca hace que cualquier persona, niño o niña y adultos, que juegue se sienta como un verdadero jugador de un equipo de fútbol famoso; es divertido, más aún, cuando se controla la pelota en la cancha.

Cuando se juega de local se debe poner una ficha, para que “caigan” las pelotas correspondientes a cada juego, hasta hacer gol al contrincante.

Para ganar se debe intentar meter la pelota en el arco contrario, con la mayor cantidad de goles. Una de las grandes alegrías de los equipos es cuando se escucha el característico sonido del arco metálico que tiene el taca-taca, ya que indica que se metió la pelota.

Los jugadores de taca-taca, en su estado rígido, son los futbolistas famosos del momento que pueden casi cobrar vida, afirman la pelota, hacen pases, la devuelven, chutean con fuerza. Claramente existe una estrategia para jugar, siempre y cuando se logre manejar las manillas correspondientes.



*Imagen 67*

En la Imagen 67, los niños juegan, con dedicación y concentrados en la pelota para hacer la mejor jugada y obtener el anhelado gol.

**Materiales:** sólo de fábrica.

### 3.3.18. El hula-hula

*Dichos:* "Gira, gira, gira y todos miran".

*Descripción:* el aro de plástico o hula-hula puede ser de un solo color o de varios colores llamativos. Lo importante es cómo se ve al hacerlo girar en nuestro cuerpo.

El hula-hula gira a velocidad en la cintura, debiendo hacer un movimiento bastante rápido y circular. Además, se puede hacer girar con los pies o manos; los niños y niñas más osados(as) pueden hacerlo girar en el cuello, o también lo pueden utilizar para saltar, usándolo igual que un cordel. La imaginación da lugar a crear y la práctica a mejorar cada vez esta destreza.



*Imagen 68*

En la Imagen 68, una pequeña juega con el hula-hula haciéndolo girar en la cintura.

*Materiales:* para confeccionar un hula-hula se puede utilizar un trozo de PVC de un grosor que permita hacer la circunferencia y cinta adhesiva de colores para unir y decorar.

### 3.3.19. El balancín

**Dichos:** “Sube, baja, sube, baja... sube... baja”.

**Descripción:** el balancín ha ido cambiando en el tiempo, en cuanto al material de construcción y la seguridad de este, desde las maderas, un trozo de madera y metal para las manillas, hasta los resbalines de plástico, con canastillos para los más pequeños y a medida. Lo que no ha cambiado es lo que se siente desde arriba, lo sorprendente que es la perspectiva, aunque a algunos les dé algo de vértigo o susto, ya que los pies no tocan el suelo, siempre quieren subir nuevamente.

Para que el balancín sea entretenido lo ideal es subir con alguien de estatura y/o peso similar, sino es así, el niño o la niña más alto o alta puede hacer que el más pequeño(a) o liviano(a) llegue arriba o abajo con un brusco movimiento, salto o impulso.

Este tipo de juguete permite a los niños y niñas soñar o sentir placer con el movimiento y la sensación de estar arriba, como muchas veces expresan: “casi toqué el cielo”, o cuando se está abajo, donde los pies dan mayor seguridad, para quienes suben por primera vez.



*Imagen 69*

En la Imagen 69 se observa a un niño improvisando un balancín con una tabla en sus piernas.

**Materiales:** es conveniente de fábrica o construido por alguien que sea competente en el rubro.

### 3.3.20. El columpio

**Dichos:** “Échenme vuelo”

**Descripción:** este es un juguete que en el tiempo se ha ido elaborando con mejores condiciones de seguridad (hasta con silla ergonómica), en sus inicios bastaba con ser un simple cajón colgado con un lazo o cuerda de un árbol, un neumático en desuso o una tabla, sin ninguna característica especial. Algunos estaban en una estructura fija y resistente de madera, de metal o simplemente atado a una rama de un árbol.

Al inicio se necesita la ayuda de un adulto, hay que aprender a sujetarse de ambas cuerdas y a impulsarse o “echarse vuelo” para columpiarse y así poder llegar cada vez más alto. Oscilar y alcanzar una buena altura, no es lo único, de igual forma lo es, dar vueltas sobre sí mismo, torciendo las cuerdas entre sí, variación recurrente y divertida.

Si las condiciones económicas o de espacio no permiten más de un columpio, es imprescindible inculcar en los niños y niñas el respeto por los demás, por el turno de jugar, a tener paciencia hasta que se complete la ronda y le corresponda la oportunidad de jugar unos minutos, consiguiendo un momento de relajo absoluto.

En la Imagen 70 se observa una niña pequeña en un columpio hechizo de madera con cuatro cuerdas.

**Materiales:** se puede elaborar con una cuerda resistente y un trozo de madera con dos orificios en sus lados o, simplemente la cuerda.



*Imagen 70*

### **3.3.21. El resbalín**

*Dichos:* “¡Fuera abajo!”, “tírate en el refalín”, “vamos al rasca poto”.

*Descripción:* el resbalín es una especie de rampa plana puesta en pendiente, por uno de sus extremos, de madera, metal y actualmente de plástico reforzado, a la que se sube por una escalera. Se debe subir de a uno, esperando con paciencia el turno, subir escalón en escalón y luego sentarse y deslizarse, sintiendo cierto vértigo.

En ocasiones los niños y niñas realizan acciones inseguras, para ello es importante evitar que se aglomeren en la bajada, subir por la misma rampa y no por la escalera o apresurar a quien va a deslizarse.



*Imagen 71*

En la Imagen 71 se aprecia un resbalín de metal, a diferencia de los actuales que reúnen mejores condiciones de seguridad como los de plástico reforzado, además de su enorme atractivo por los colores y diseños más atrevidos.

**Materiales:** sólo de fábrica.

### 3.3.22. La cámara fotográfica

**Dichos:** "¿Una foto, una fotito?, ¡mire el pajarito!".

**Descripción:** no se puede desconocer que la cámara fotográfica ha sido uno de los más fantásticos inventos, desde la cámara del fotógrafo profesional a las de rollo o digitales que usan hoy.

Los niños y niñas, observando a los adultos, juegan a tomar fotografías de su entorno, a sus amistades, familiares, juguetes y mascotas; para ello nació la cámara de caja de fósforos, que tan sólo con pocos elementos presta utilidad a los juegos infantiles.



Para elaborar este valioso y sencillo juguete, basta una caja de fósforos con un hilo o lana en sus dos partes; la caja interior lleva atado el hilo en la parte de abajo, y la caja exterior, un agujero en la parte de arriba por donde se pasa el hilo o lana y permite que al tirar de él o ella se abra. En su interior se ponen dibujos de personas o paisajes para luego revelarlos, al abrir con el sistema de la cámara y sorprender al fotografiado.



*Imagen 72*

En la Imagen 72 se observa la cámara fotográfica elaborada de caja de fósforos.

**Materiales:** para la elaboración de este juguete se necesita una caja de fósforos, hilo o lana, un punzón para perforar, hoja de block, tijeras y lápices para dibujar y pintar, y papel de color para decorar.

### 3.3.23. La pelota

**Dichos:** "Seremos campeones, y gooooooool!!!

**Descripción:** la pelota es uno de juguetes infaltables en los hogares chilenos, regalo de cumpleaños, de Navidad, de onomástico, o simplemente por la visita de alguna persona conocida a familias donde hay niños y niñas.

Es un juguete de múltiples colores, tamaños y usos, para jugar de diferentes maneras, para jugar solo, con un amigo(a), dos o tres, o muchos; es uno de los más diversos.

Esférica, blanda, liviana y juguetona, permite que se use en juegos tradicionales, reglados, o inventados.



Imagen 73

En la Imagen 73 se pueden observar diferentes pelotas, de tamaños diversos, colores, materiales, relleno, utilidad y texturas.

**Materiales:** este juguete no sólo se puede adquirir de fábrica, sino que se puede hacer de papel de diario prensado, dándole la forma esférica con cinta adhesiva, tejida a crochet con lana o pitilla plástica y rellena con al-

godón sintético o bolsas plásticas recicladas, con un calcetín, de género, de lana, etc., considerando la edad de los niños y niñas.

### 3.4. El juego y la naturaleza

El ser humano ha jugado desde los comienzos de su existencia con muchos y variados elementos, comenzando por su propio cuerpo y al desplazarse ha utilizados otros. Para jugar satisfactoriamente no se requiere de juguetes elaborados en exclusividad, también pueden ser utilizados diversos elementos naturales, entre ellos, uno de los juegos más antiguos de la humanidad y uno de los juegos y elementos de la naturaleza que aportan mayores satisfacciones, sensaciones, goces y felicidad a los niños y niñas de cualquier edad es jugar con tierra. Los niños y niñas sienten el impulso natural de jugar con tierra, les ayuda a sentir libertad, el hecho de jugar sin preocupaciones de ensuciar la ropa les ofrece mayores garantías de significado y goce. La tierra les permite a los niños y niñas estimular la creatividad e imaginación; además de lo saludable de divertirse al aire libre, pueden probar diferentes texturas y complementar con palos, hojas, ramas, piedras y semillas entre otros elementos.

#### 3.4.1. Jugar con tierra

*Descripción:* ¿Quién en la infancia no probó tierra?, ya sea de casualidad o por simple curiosidad, los niños y niñas han tenido contacto y experiencias con la tierra en cualquier etapa de su crecimiento.

Cuando se es infante no se tiene conciencia de lo que implica jugar con tierra, solamente se piensa en tomar aquello que resulta seductor, luego en probar la comidita, los pasteles de barro que han hecho con los baldes de playa o el plato que se preparó en un rincón del patio después de que los adultos regaran, platos ficticios o cartones simulando este utensilio.

El jugar con tierra provoca un gran placer para los niños y niñas de corta edad, la sensación en las manos invita a llevarlas por cualquier otra

parte del cuerpo. La oportunidad de jugar con tierra entrega o afianza aprendizajes significativos, experimentar con sensaciones nuevas, favorece la imaginación al crear o modelar con el barro, el experimentar con un elemento tan moldeable estimula la curiosidad y lleva al niño o niña a sentir asombro por lo que ve, toca, huele o “degusta”.

Al manipular, modelar y armar con tierra permite que los niños y niñas puedan recrear elementos y acontecimientos de la vida cotidiana; además, el contacto directo con lo concreto favorece indudablemente la relación y comunión con la naturaleza, logrando así a corto plazo la valoración y respeto por ella.

Es necesario que con los niños y niñas el adulto tenga mayor supervisión que con otros juguetes, no por la limpieza de sus ropas, sino por seguridad, cautelar que no se lleven las manos a los ojos más que a la boca.

La naturaleza siempre ha sido una fuente inagotable de experiencias significativas de aprendizajes para los niños y niñas, por ejemplo, en la playa la construcción de castillos de arena, una de las mayores atracciones; el pozo con agua, recorrer desde la orilla del mar buscando el agua hasta la zona de construcción para humedecer la arena y lograr armar algo especial. O cavar una zanja para proteger el castillo o fuerte de las atacantes conchitas, algas o de la fuerza con que arremete la marea.

En el jardín o patio se han montado pastelerías y restaurantes, se han hecho tortas con ramas, flores y tierra, preparaciones de comidas y ensaladas de pastos y postres, las que se revolvían incansablemente, las limonadas con agua o con algún trozo de hoja o rama; preparaciones únicas e invaluables.

En la Imagen 74 se advierte claramente la alegría que provoca el contacto con la tierra, la niña se desenvuelve con total naturalidad.



*Imagen 74*

### **3.5. Actividades Capítulo III**

1. Mencione el juego de roles que más le llamó la atención y ¿por qué?
2. Mencione al menos cinco juegos que faciliten la integración y/o producción de normas.
3. ¿Qué aportes le brinda al niño y la niña el jugar con elementos de la naturaleza?



## RESPUESTAS

### Actividades Capítulo I

1. **Realice un comentario sobre la siguiente aseveración: “El juego es una actividad innata y esencial para todo ser humano, desde que nace el juego es la forma que tiene de conocerse a sí mismo y el mundo que lo rodea”.**

*Respuesta:* el juego es propio del ser humano, el niño y la niña necesitan del juego y de los juguetes que les ayuden a descubrir primeramente su cuerpo, conocer a los demás y luego al medio. Desde bebés empiezan a explorar su cuerpo, al desplazarse ya sea gateando o caminando quieren alcanzar los objetos cercanos, reconocen las propiedades de algunos objetos, les gusta cargar, tirar, mover, arrastrar e introducir un objeto dentro de otro.

2. **Mencione características de cómo permitir un ambiente educativo adecuado para el juego de niños y niñas:**

*Respuesta:* la implementación de un ambiente que favorezca el juego, la exploración, la interacción entre los niños y niñas y adultos, el movimiento y la libertad de crear, siendo capaces de seleccionar materiales de diversas características como: naturales, elaborados, reciclables, de manera que estos materiales permitan a los niños y niñas contactarse con una amplia variedad, se debe cautelar que los materiales estén adecuadamente organizados y seleccionados de acuerdo a las características de los niños y niñas, procurar que la organización de los espacios y los elementos que se incorporan sean coherentes con los propósitos educativos y favorecer a través de la flexibilidad y organización de los espacios, diferentes interacciones de los niños y niñas en grupos pequeños, mayores o con el grupo total. El

juego al aire libre necesita de espacios amplios y abiertos, por la sencilla razón de que el niño y la niña gozan de los espacios, sin límites y en contacto directo con la naturaleza, el aire fresco y el sol. No se les debe limitar o reprimir por jugar en lugares en donde se ensucien, ya que no tienen la capacidad suficiente para mantener su ropa limpia. Los niños y niñas tienen la necesidad de ejercitar sus posibilidades físicas para correr, saltar, rodar, reír, gritar, como también es necesario darles la oportunidad de explorar y manipular con materiales naturales.

### 3. Defina según la lectura el concepto de juego

*Respuesta:* el concepto de juego, tiene variadas definiciones, la principal y más básica, deriva del latín *iocus*, que significa acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa. Por otro lado la Pedagogía visualiza el concepto de juego como un medio para la evolución del ser humano, establece que el juego es una actividad imprescindible para los niños y niñas, el juego les permite lograr un desarrollo adecuado en lo físico, lo psíquico y lo social, según las pautas de cada cultura en particular, las que pueden ser diferentes y contradictorias, en relación con los comportamientos formales. De igual forma según algunos elementos de la Sociología, indican al juego como un medio para el aprendizaje de las reglas de la vida y el comportamiento social de los niños y niñas, “El juego facilita la inserción de los niños en el marco social, el cual, a su vez, condiciona y moldea notablemente las características de aquel”

### 4. Según Jean Piaget, nombre y defina las tres etapas fundamentales del juego.

*Respuesta:*

1. El juego sensorio-motor o de ejercicios, se surgen entre 0 y 2 años de vida del niño y niña; manifiesta que en los primeros meses de edad, todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se re-



pitén por “asimilación pura”, es decir, por un placer puro o funcional, el que se logra a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentación del mundo por medio del tacto, la vista, la audición, entre otros.

2. El Juego Simbólico: este juego se caracteriza, por el manejo de símbolos, el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio, se da principalmente entre los 3 y 6 años de edad a través de la simbolización, el niño y la niña puede transformar los objetos en los elementos que él desee, le da características a los objetos que no poseen por medio del uso de la imaginación. Este juego no tiene limitaciones, un mismo objeto puede simbolizar distintos personajes, objetos o acontecimientos, el juego, de esta manera se transforma en una experiencia creativa. El niño o niña comienza imitando sus acciones cotidianas.
  
3. El juego socializador y reglado, suele presentarse en la última etapa del periodo preoperacional, en este juego los niños y niñas participan cada vez más en juegos con los otros, juegan y reaccionan juntos, eventualmente escogen roles y los actúan con cierto reconocimiento unos y de otros. El juego socializador y reglado proporciona a los niños y niñas una forma particular de adaptarse a las reglas sociales. Se caracteriza por dos tipos de reglas: reglas transmitidas: son aquellas reglas que los niños y niñas asumen por medio de juegos establecidos y reglas espontáneas: establecen al momento de estar jugando y se respetan tanto como las reglas transmitidas.

##### 5. **¿Qué importancia se le atribuye al juguete en el juego infantil?**

*Respuesta:* los juegos de los niños y niñas por lo general están acompañados de elementos u objetos que se consideran como juguetes, en los que generalmente se apoya el juego infantil. El nombre de juguete se le puede asignar a cualquier objeto o material sencillo, que el niño o niña utiliza en sus juegos. El juguete es una herramienta colaboradora para el buen desarrollo del juego.

**6. Según la lectura, comente alguna de las funciones de los juguetes.**

*Respuesta:* dentro de las funciones de los juguetes se destaca de manera esencial, la ayuda que le brinda al niño o la niña, para satisfacer su gran necesidad de explorar, crear, inventar, imaginar, fantasear, y favorecer el desplazamiento en los más pequeños, facilitar el desarrollo de las aptitudes físicas y psíquicas, estimular el interés y el aprendizaje de los distintos roles sociales. Se debe enfatizar que el juego debe proporcionar placer y diversión e incluso la liberación de sus angustias, deseos insatisfechos y temores.

**7. Nombre los cuatro criterios para seleccionar el material, mobiliarios y aparatos de juego para niños y niñas pequeños:**

*Respuesta:*

1. Seguridad.
2. Higiene.
3. Funcionalidad.
4. Adecuación a las características del niño y niña.

## **Actividades Capítulo II**

**1. Defina, luego de la lectura el concepto “cultura”**

*Respuesta:* El concepto de cultura, según la RAE, es entendida como: conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grados de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. “cultura popular”, como: “conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional cultural”. De igual forma, cultura se puntualiza como: “cada pueblo expresa, a través de sus juegos, el carácter de su gente, su apreciación de la infancia, del uso del tiempo libre y de la fiesta como irrupción divertida y alegre del tiempo cotidiano” (Dibam, 2012).

**2. Mencione la importancia de las tradiciones chilenas para el grupo de niños y niñas**

*Respuesta:* las tradiciones chilenas cobran suma importancia, así como los juegos, y otros elementos culturales, que han sido transmisibles de generación en generación y que son parte de lo que entendemos como “Patrimonio cultural”. En ese contexto y entendiendo que el patrimonio cultural como las manifestaciones culturales de la sociedad, es crucial que nuestros niños y niñas, sepan reconocer elementos propios de la cultura nacional como: celebraciones, conmemoraciones, canciones, instrumentos musicales, artesanías entre otros, ya que si algún elemento tradicional deja de ser considerado como patrimonio, pierde valor y pasa al olvido, convirtiéndose simplemente en una moda de épocas.

**3. Mencione y ejemplifique los orígenes de las tradiciones chilenas:**

*Respuesta:* la mayoría de las tradiciones son tanto indígenas como españolas. El pueblo mapuche albergó una gran variedad de juegos que servían tanto de entretenimiento como preparación para la guerra, dentro de ellos se destacan: el lanzar con onda, jugar a la pelota (hecha de diferentes materiales), carrera de caballos, entre otros. En cuanto al llamado “tejo”, bautizado por los araucanos como “*tecum*”, conocido también como “*rayuela*”, cuya procedencia es española, se volvió muy popular en las localidades rurales, sobre todo en la zona central. En el caso de las niñas, particularmente, si bien no jugaban con “muñecas”, propiamente tal, ya que ese concepto fue acuñado desde los españoles, practicaban a modo de transmisión cultural el piñamun, que significaba jugar a las guaguas, con objetos contruidos con paja, cuero o telas.

**4. Mencione cuál es el juego tradicional más celebrado en el mundo aborígen:**

*Respuesta:* el juego tradicional, más celebrado, en los principales pueblos aborígenes del mundo, es el juego de “la escondida”, donde los niños y

niñas y jóvenes, se escondían tras matorrales u otro objeto que les permitiera camuflarse para no ser encontrados por los adultos. Esta instancia les permitía prepararse tanto para la caza de animales, por lo sigilosos y silenciosos que debían ser, como para no ser atrapados por sus enemigos.

**5. Mencione a lo menos cinco formas de transmisiones culturales chilenas:**

*Respuesta:* fechas conmemorativas, celebraciones religiosas, los bailes, canciones, poesía, mitos y leyendas, artesanías, el Rodeo, el movimiento de la rienda, las domaduras de caballos, las carreras a la chilena, la rayuela, juegos típicos.

**6. Realice un comentario sobre el siguiente párrafo: “Comprender y apreciar las distintas formas de vida, creaciones, tradiciones y acontecimientos que constituyen y dan sentido a la vida de las personas”**

*Respuesta:* este párrafo indica claramente que las expresiones culturales tienen una importancia preponderante en el trabajo de aula con los niños y niñas y para su vida en general, no tan sólo en una determinada fecha sino siempre. Es fundamental que los niños y niñas interactúen en diferentes espacios educativos y escenarios que les permita apropiarse de su cultura, que se sientan pertenecer a ella, dueños de un patrimonio importante y trascendente, lo que contribuye significativamente a la formación de su identidad y autoestima.

## Actividades Capítulo III

**1. Mencione el juego de roles que más le llamó la atención y por qué:**

*Respuesta:* juego de las tacitas, jugar a vender y comprar en el negocio, jugando a ser grandes, modelando con masitas. Porque a través del juego, los niños y niñas son capaces de descubrir, sentir, observar e interpretar el mundo que los rodea, e incluso liberar tensiones y exteriorizar molestias; expresando sus emociones, desarrollando su autoestima, el autocontrol y

valores. Permite la relación con sus pares, desarrollando habilidades sociales tales como esperar su turno, compartir, negociar y cooperar. Es muy importante destacar que desarrolla la curiosidad y aumenta la intensidad de la atención, potencia su capacidad motora y de coordinación, entre otras capacidades.

**2. Mencione al menos cinco juegos que faciliten la integración y/o producción de normas**

*Respuesta:* jugando a la ronda, saltar la cuerda, juego del luce, la escondida, la botella envenenada, el alto, corre el anillo, el pillo, el elástico, la carretilla humana.

**3. ¿Qué aportes le brinda al niño y la niña el jugar con elementos de la naturaleza?**

*Respuesta:* le aportan mayores satisfacciones, sensaciones, goces y felicidad a los niños y niñas de cualquier edad es jugar con tierra. Los niños y niñas sienten el impulso natural de jugar con tierra, les ayuda a sentir libertad, el hecho de jugar sin preocupaciones de ensuciar la ropa les ofrece mayores garantías de significado y goce. La tierra les permite a los niños y niñas estimular la creatividad e imaginación; además de lo saludable de divertirse al aire libre, pueden probar diferentes texturas y complementar con palos, hojas, ramas, piedras y semillas entre otros elementos.

El contacto directo con lo concreto favorece indudablemente la relación y comunión con la naturaleza, logrando así a corto plazo la valoración y respeto por ella. La naturaleza siempre ha sido una fuente inagotable de experiencias significativas de aprendizajes para los niños y niñas.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDER-EGG, E. (1997). *Diccionario de Psicopedagogía*. Argentina: Magisterio del Río de la Plata.

BALTRA, R. (2014). *Antropología del cerebro*. Editorial: Pre-Textos. Disponible en <http://www.sonograma.org/art/antropologia-del-cerebro/>, visitado el 03 de mayo 2016.

BEUCHAT, C. (1997). *Poesía, mucha poesía en la educación básica*. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.

BORJA, I. y SOLÉ, M. (1994). Artículo: Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. *Revista Internacional de Formación del Profesorado*, N° 19. Zaragoza, España.

CASTRO, S. y GARRIDO L. (2014). La relevancia del juego en educación inicial. Santiago de Chile. *REPSI*, 131-132, pp. 7-21.

CEA, X., CERECEDA, K., GONZÁLEZ, M. y LAVANDEROS, M. (2009). *Los juegos espontáneos en los niños y niñas de entre tres y cinco años, y la significancia que le asignan los adultos cercanos, de la escuela Isla de Marchant perteneciente a la ciudad de Curicó. Región del Maule*. Tesis de grado, Curicó. Chile. Universidad Católica del Maule.

COROMINAS, J. (1954). *Diccionario Crítico Etimológico de la Lengua Castellana*. Madrid. Gredos.

DICCIONARIO DE PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA. (1999). España. Cultural S.A.

EDUPA. (2014). *Proyecto formativo profesional de pregrado de la carrera de educación parvularia con mención. Escuela de Educación Parvularia. Curicó, Chile. Universidad Católica del Maule.*

ECHEVERRÍA, R. (2014). *Ontología del lenguaje. Buenos Aires: Argentina. Editorial Granica.*

ENRIZ, N. (2011). *Cuadernos de Antropología Social N° 34. España. Universidad de Barcelona.*

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (1970). *Diccionario de la Real Academia Española. Madrid: Espasa-Calpe, S.A.*

FERLAND, F. (2005). *¿Jugamos? El juego con niños y niñas de 0 a 6 años. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones Madrid.*

LUZZI, A. y BARDI, D. (2009). *Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. Anuario de investigaciones. Volumen 16. Facultad de Psicología UBA. Argentina. Disponible en [www.scielo.org.ar/pdf/anuinv/v16/v16a05.pdf](http://www.scielo.org.ar/pdf/anuinv/v16/v16a05.pdf); Visitado el 14 de septiembre 2016.*

MARTÍNEZ, E. y VILLA, S. (2008). Artículo: El juego como escuela de vida: Karl Groos. España. *Revista miscelánea de investigación*, n.22, pp. 7-22. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>, visitado el 12 de agosto del 2016.

MENESES, M. y MONGE, M. (2001). Artículo: El juego en los niños: enfoque teórico Educación, *Revista de Educación* v. 25, n. 2, Montes de Oca, Costa Rica. Universidad de Costa Rica.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. GOBIERNO DE CHILE (2001). *Bases curriculares de la educación parvularia. Santiago de Chile. MINEDUC.*



MINISTERIO DE EDUCACIÓN. GOBIERNO DE CHILE. (2008). *Mapas de progreso del aprendizaje para el nivel de educación parvularia*. Santiago de Chile. MINEDUC.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. GOBIERNO DE CHILE. (2012). *Estándares orientadores para carreras de educación parvularia*. Santiago de Chile. MINEDUC.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. GOBIERNO DE CHILE. (2014). *Antecedentes generales del nivel de educación parvularia. Documento apoyo proyecto de ley*". Santiago de Chile. MINEDUC.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. GOBIERNO DE CHILE. (2014). *Grupos humanos, sus formas de vida y acontecimientos relevantes*. Santiago de Chile. MINEDUC.

ORELLANA, M. y SEGERS, P. (2008). "Serie: Itinerario y memoria del bicentenario. Archivo visual del museo de la educación Gabriela Mistral. Lucila Gabriela: La voz de la maestra. Santiago de Chile. Archivo MEGM. Disponible en [www.museodelaeducacion.cl/648/articulos-25896\\_archivo01.pdf](http://www.museodelaeducacion.cl/648/articulos-25896_archivo01.pdf). visitado el 20 de octubre del 2016.

PEÑA, M. (2004). *Folklore infantil en la educación*. Santiago de Chile. Editorial Andrés Bello.

PEÑA, M. (1983). *Para saber y cantar*. Santiago de Chile. Ediciones Cerro Huelén.

PÉREZ, C. (2012). Artículo: La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. Autodidacta, Revista on-line, v. 1, n. 9, pp. 10-20. *Revista de Educación en Extremadura*. Disponible en <http://anpebadajoz.es/autodidacta/>. Visitado el 10 de agosto el 2016.

PIAGET, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica.

PIAGET, J., INHELDER, B. (1997). *Psicología del niño*. Madrid. Ediciones Morata, S.L.

PLATH, O. (2008). *Gran libro del folclor chileno: origen y florclor de los juegos en Chile*. Santiago de Chile. Editorial Copesa S.A.

MINISTERIO DE SALUD. GOBIERNO DE CHILE. *El kai-kai*. Disponible en <http://www.crececontigo.gob.cl>. Visitado el 03 de septiembre 2016.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL MAULE. (2014). *Modelo Formativo*. Talca. Chile. Universidad Católica del Maule.



